

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

EXPLORATIONS DES FONCTIONS DU VÊTEMENT DANS LES JEUX DE RÔLES DE TYPE
GRANDEUR NATURE AU QUÉBEC : UNE RECHERCHE EXPÉRIMENTALE ET CRÉATIVE SUR
LES GNISTES DE BICOLLINE ET LEURS COSTUMES

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA
MAÎTRISE EN COMMUNICATION SOCIALE

PAR

ROXANNE LEFEBVRE-BARIL

AOÛT 2024

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à exprimer ma gratitude envers ma directrice de recherche, Emmanuelle Caccamo, professeure à l'Université du Québec à Trois-Rivières, pour ses commentaires bienveillants, mais surtout pour m'avoir offert l'occasion de pousser mes réflexions toujours un peu plus loin.

À Basia et Olivier pour m'avoir permis de vivre le rêve et de m'avoir accueillie sur le Duché de Bicolline d'abord comme joueuse puis comme chercheuse.

Ensuite, je ne peux passer sous silence tous les professeurs du département de communication sociale de l'UQTR qui ont su percevoir cette étincelle que je n'arrivais pas à voir et qui l'ont alimentée jusqu'à ce que j'arrive à briller de mille feux. Des remerciements plus particuliers à Synda Ben Affana et à ses nombreux chapeaux qui ont été comme un phare dans la nuit.

À mes quelques amis avec qui j'ai échangé tôt le matin jusqu'à tard dans la nuit sur les costumes à travers les époques et à ceux qui ont subi mes réflexions à voix haute alors qu'on ne devait pas en parler. À mon binôme de lab Océane avec qui j'ai tantôt ri, tantôt pleuré, mais surtout mangé beaucoup de jujubes pour nous donner un peu de courage et à Julie, pour ses révisions minutieuses et ses nombreux encouragements.

Enfin, des remerciements à ma famille. À mes enfants qui ont été d'une patience légendaire tout au long de mes études. À ma mère et mon beau-père pour les petits plats préparés et les « airs lousses » afin que je puisse rédiger. À mon père qui m'écoute avec attention même s'il a l'impression que je parle dans une autre langue. Évidemment, à mon « p'tit mari » et à nos nombreuses conversations, nos sorties en GN, nos fous rires et pour tout l'amour que tu me portes, merci d'être mon autre moitié.

P-s: Des remerciements spéciaux aux nombreux « bugs » de OneDrive qui m'ont obligée à me surpasser et qui m'ont appris la résilience.

RÉSUMÉ

Alors que le vêtement peut sembler être une simple façon de se couvrir, ce dernier possède des fonctions bien plus complexes et subtiles qui peuvent échapper à un œil moins avisé. Ces fonctions peuvent être sociales, symboliques, identitaires, politiques, économiques, interactionnelles, imaginaires, immersives, pratiques et protectrices. Dans les jeux de rôles de type grandeur nature, le vêtement joue un rôle important dans la construction non seulement des identités des GNistes, mais aussi dans les interactions des joueurs. En devenant une sorte d'entité communicationnelle par laquelle un GNiste parvient à relayer des messages, le vêtement s'impose comme un élément essentiel en grandeur nature. En réalisant, sur plusieurs années, une observation participante au sein d'un grandeur nature, j'ai tenté de démontrer l'influence du vêtement sur les comportements interactionnels, non verbaux, sociaux et environnementaux. Dans une logique exploratoire de recherche créative, j'ai également confectionné mes outils de chercheuse : mes vêtements de GNiste.

Table des matières

REMERCIEMENTS.....	1
RÉSUMÉ	2
LISTE DES FIGURES.....	5
ACRONYMES	7
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	8
PROBLÉMATIQUE.....	10
HYPOTHÈSES	12
OBJECTIFS ET ORIGINALITÉ DU MÉMOIRE.....	13
PLAN DU MÉMOIRE	15
Chapitre 1. UNE RECHERCHE PARTICIPANTE ET CRÉATIVE SUR LE VÊTEMENT DANS LES JEUX DE RÔLE GRANDEUR NATURE	16
Introduction au chapitre	16
Mise en contexte	17
L'observation participante.....	21
Terrain à l'étude.....	23
1.1.1 Le Duché de Bicolline.....	24
1.1.2 Le jeu géopolitique du duché de bicolline	25
Le jeu et le jeu de rôle grandeur nature : définitions et cadres de références.....	26
1.1.3 Le grandeur nature et Bicolline	29
1.1.4 Le vêtement comme reflet des codes culturels dans les interactions.....	33
1.1.5 Les mises en scène Des GNistes grâce au vêtement.....	35
Les joueurs et leurs costumes.....	39
Outils.....	43
1.1.6 Le vêtement comme Outil de recherche : de la confection au terrain.....	45
1.1.7 Processus de création	46

1.1.8 Évolution des outils.....	50
Conclusion du chapitre	62
Chapitre 2. FONCTIONS COMMUNICANTES : LE VÊTEMENT COMME MESSAGE	64
2 Introduction au chapitre	64
2.1 État des lieux : le vêtement comme message.....	65
2.2 Vêtement, costume, déguisement?	70
2.3 Le vêtement comme message : social, symbolique, identitaire, politique dans le jeu.....	71
2.3.1 Fonction sociale	77
2.3.2 Fonction symbolique	84
2.3.3 Fonction identitaire.....	94
2.3.4 Fonction politique	102
2.3.5 Fonction interactionnelle	106
2.4 Conclusion chapitre	114
Chapitre 3. AUTRES FONCTIONS DU VÊTEMENT DANS UN GRANDEUR NATURE	116
3.1 Introduction au chapitre	116
3.1.1 Fonction imaginaire et immersive.....	116
3.1.2 Fonction pratique et protectrice.....	124
3.2 Conclusion chapitre	128
CONCLUSION	130
ANNEXE A	134
GLOSSAIRE	135
BIBLIOGRAPHIE	137
WEBOGRAPHIE	143
PRODUITS CULTURELS	144

LISTE DES FIGURES

Figure 1. Costume 1.....	50
Figure 2. Costume 2.....	50
Figure 3. Dos et devant d'une redingote avec héraldique.....	51
Figure 4. Dos d'une redingote avec héraldique de guilde.....	51
Figure 5. Costumes aux couleurs de la guilde de la chercheuse.....	52
Figure 6. Costume « La Marquise ».....	53
Figure 7. Robe « La Saigneuse ».....	55
Figure 8. Robe « couronnement du Roy ».....	57
Figure 9. Robe « vision Impériale ».....	58
Figure 10. Robe « Claire Fraser ».....	59
Figure 11. Robe « noble paysanne ».....	60
Figure 12. Robe « mother Empire ».....	61
Figure 13. Capeline en fausse hermine.....	61
Figure 14. Escoffion et couronne.....	62
Figure 15. Abeilles brodées sur une chemise.....	62
Figure 16. Diagramme présentant une typologie des fonctions principales du vêtement en GN.....	76
Figure 17. Chercheuse dans son costume « mother Empire » et un participant lors du Bal Pourpre 1014.....	81
Figure 18. GNistes qui incarnent un autre personnage que le leur.....	83
Figure 19. Membres d'une guilde avant le combat.....	86
Figure 20. Cérémonie pour prier le rétablissement de l'Empereur.....	88
Figure 21. Réunion entre joueurs. L'Empereur est au centre.....	89
Figure 22. Roi d'Haldorf. Personnage de Bicolline.....	91
Figure 23. Héraldiques des guildes impériales.....	92
Figure 24. Robe « vision Impériale » lors du Tournoi des Nations.....	93

Figure 25. Membres d’une guilde de Bicolline.....	98
Figure 26. Membres d’une guilde de Bicolline.....	99
Figure 27. Personnages d’une même guilde présentant deux styles vestimentaires différents.....	100
Figure 28. Membre du même groupe à la rhétorique vestimentaire différente.....	101
Figure 29. Baron du crime. Personnage de Bicolline.....	104
Figure 30. Membres de la cour Andorienne... ..	105
Figure 31. Haut Roi de la Fédération Arganaise et un allié.....	109
Figure 32. Chercheuse et son outil de recherche « mother Empire » au BP 1014.. ..	111
Figure 33. Habits de la chercheuse en action	113
Figure 34. Vie quotidienne lors de la grande bataille.....	117
Figure 35. Seigneur de Dalabheim et la Saigneuse de Reikswart en JDR.... ..	121
Figure 36. La Saigneuse et un dragon dans le spectacle de la fosse aux monstres.....	123
Figure 37. La Saigneuse et un dragon dans le spectacle de la fosse aux monstres.....	123
Figure 38. GNistes en habits d’été.....	126
Figure 39. GNistes en habits d’hiver.....	126

ACRONYMES

BP : Bal Pourpre

D&D : Donjons et Dragons

GB : Grande Bataille

GN : Grandeur Nature

JDR : Jeu de Rôle

LARP : Live Action Role Playing

MDJ : Maître de Jeu

PNJ : Personnage Non Joueur

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Il était une fois l'habillement. Chaussures à talonnette, broderies extravagantes, ostentation exagérée, simple amalgame de fils aux propriétés couvrantes et aux fonctions qui semblent évidentes, le vêtement prend vie dans toutes sortes de mises en scène (Goffman, 1973 a, 1973 b). Avec lui, il est possible d'intégrer les grandeurs natures (GN), des univers où le fantastique et le médiévalisme¹ dansent une valse dans la plus grande harmonie. En effet, ces mondes créés de toutes pièces par des fervents du « médiéval² » (Bartholeyns, 2010) suscitent, chez ces derniers, un intérêt créatif commun : l'élaboration d'un personnage fictif dont l'étendue n'est limitée que par l'imagination de celui qui l'incarne. Des traits de personnalité aux compétences en passant par les façons de parler et de se vêtir, les adeptes de ce genre de milieu choisissent méticuleusement chacun des éléments qui caractérisent leur personnage, en particulier ceux qui composent leurs vêtements. Dans un univers constitué de pirates, d'elfes, de sorcières ou encore de simples humains, il est possible de percevoir la portée que peut avoir le vêtement dans un contexte de jeu de rôle (JDR) de type GN.

Ces mondes imaginaires qui prennent place dans les phénomènes culturels que sont les GN ont gagné en popularité et ce bien avant l'apparition de jeu sur table de type wargames (Kapp, 2015 b). Dans ces univers, les participants (joueurs), plus communément appelé les

¹ Selon Umberto Eco (dans Ferré, 2020), le terme médiévalisme est employé pour désigner les manières, à travers les époques, de (ré)imaginer le Moyen Âge. Eco observe que la culture moderne influence la façon dont est perçue le Moyen Âge plus particulièrement dans l'espace imaginaire propulsée par la littérature et le cinéma qui créent ainsi des mondes fantastiques. Pour cette raison, dans ce mémoire, et pour représenter la réalité des GN, l'utilisation du terme médiévalisme sera par endroit remplacé par « médiéval fantastique ».

² Une nuance est à faire entre l'époque médiévale et « le médiéval ». Bien qu'inspiré par le Moyen Âge, « le médiéval » réfère tant au fantastique (jeux vidéo, jeux de table, littérature, etc.) qu'aux époques allant des romains (env. 700 av. J.-C. – 476 ap. J.-C.) au rococo (env. 1730-1770) : un lien est à faire entre « le médiéval » et le médiévalisme.

GNistes*³, sont invités à joindre une trame narrative précise allant du médiéval-fantastique au postapocalyptique tout en incarnant un personnage de leur conception. Lors de ces événements, il faut s’imaginer être transporté dans une sorte de scène cinématographique digne du grand J. R. R. Tolkien, écrivain qui nous a offert la saga du *Seigneur des anneaux* (1954) et *Le hobbit* (1937) ou encore dans des univers similaires à *Fallout* (Black Isle Studios, 1997) et *The last of us* (Naughty Dog, 2013). Dans ces GN, il est possible d’apercevoir des créatures et des humains participer à des quêtes, des combats (de magie, d’épée en mousse ou d’arme de type NERF) ou qui se laissent emporter dans les méandres d’intrigues politiques. Afin de participer à ces activités, le GNiste doit, au préalable, prendre connaissance de la nature du GN auquel il souhaite participer puis s’attarder à son image : il passera donc de quelques heures à un nombre incalculable de temps à se préparer dans l’unique but de donner vie au personnage qu’il désire incarner en choisissant l’historique de celui-ci, mais surtout les vêtements qu’il portera. C’est par l’entremise de ses habits que le joueur parvient à exprimer les signes nécessaires à son intégration dans un GN et dans les sphères du jeu auquel il aspire à prendre part. Dans un contexte de GN, le vêtement porté permet, dans un premier temps, de situer les origines du joueur (elfe, fée, nain, pirate, etc.) et les compétences du personnage – pas toujours, mais certains signes peuvent être visibles – telles que, par exemple, les mages qui portent souvent de grands manteaux ou encore les druides qui revêtent des éléments de la nature. Dans un second temps, l’habillement permet d’identifier la nation* à laquelle le GNiste appartient ou encore sa guilde* grâce aux signes héraldiques portés. Les fonctions du vêtement, en GN, permettent de communiquer des messages dont l’étendue ne peut être interprétée qu’en détenant les codes inhérents au milieu.

³ Lorsqu’un terme comporte un astérisque, le lectorat peut se référer au glossaire en annexe.

S'intéresser aux fonctions communicantes d'un vêtement permet de mieux saisir la portée des messages et des symboliques qu'il peut véhiculer. En effet, avant même de dire ou de faire quoi que ce soit, l'humain arrive à communiquer par l'entremise de ses vêtements (Delaporte, 1980). En plus de répondre à des fonctions pratiques, l'habillement est perçu, par nombre de personnes, comme étant l'extension d'une identité, d'une fonction sociale (Flügel, 1982) ou d'un statut social (Pastoureau, 1989). Bien qu'une fonction se définit, d'un point de vue mathématique, comme une séquence qui permet de caractériser les éléments d'un ensemble qui mènent à un résultat ou encore, d'une perspective humaine, comme les actions qu'une personne doit accomplir dans le cadre de son emploi ou d'une tâche (s'applique également à des objectifs aux tâches déterminées), les fonctions sont, dans tous les cas, un ensemble permettant à un objet ou à des actions humaines d'arriver à un résultat donné. Dans ce mémoire, les différentes fonctions d'un vêtement ainsi que les codes culturels d'un GN sont abordés sous la loupe d'une approche participante dans laquelle le costume de GN fait office d'outil de recherche. Ces fonctions sociales, symboliques, identitaires, politiques, interactionnelles, imaginaires, immersives, pratiques et protectrices se complètent et se recoupent par endroit. Alors qu'elles ont toutes individuellement leurs utilités, certaines d'entre elles sont si intimement liées qu'il devient presque impossible de les dissocier : elles se lient les unes aux autres dans un but plus ou moins précis permettant de transmettre tantôt des messages, tantôt de simplement faire la tâche qui leur est impartie. De fait, certaines fonctions ont été regroupées pour une meilleure fluidité.

PROBLÉMATIQUE

Si parvenir à s'imaginer la complexité des mondes des GN peut être difficile, il est cependant plus aisé de visualiser les façons dont un GNiste peut se vêtir : un chapeau

pointu et une cape noire pour une sorcière, des ailes et des habits voilés par des éléments de la nature pour les fées ou encore des écailles et des cornes pour des entités démoniques. Pour plusieurs GNistes, la confection des vêtements portés lors d'un GN peut passer par un long processus de recherche et de création. Cette étape est d'une importance cruciale pour le joueur puisque c'est vêtu de son costume qu'il fera ses premières apparitions. Cette première image sera celle que les autres joueurs garderont en tête, et ce, jusqu'à la création d'un nouvel habit. Lors du processus de confection, les GNistes prennent le temps de sélectionner, avec le plus grand soin, les différents éléments qui constitueront leur image. En exemple, un druide pourrait favoriser les éléments issus de la terre ; si celui-ci se spécialise dans une magie plus spécifique, il peut adopter le feu, l'eau, l'air ou la terre, pour ne nommer que ceux-ci, en les représentant à l'aide de formes ou encore de couleurs. Ce sont ces nuances dans les vêtements des GNistes qui sont intéressantes à concevoir comme des moyens de communication non verbale.

Alors qu'à une certaine époque le talon des chaussures des hommes, les couleurs des vêtements ou encore les broderies sur ceux-ci avaient une signification importante, de nos jours, la façon de se vêtir comporte des enjeux bien différents, mais qu'en est-il des vêtements dans un contexte de théâtre vivant que sont les GN où tout est matière à interprétation ? Tel que le mentionne le psychologue britannique John Carl Flügel dans son ouvrage *Le rêveur nu* (1982, p. 11), « c'est à partir de leur costume que nous nous formons une première impression de nos semblables ». Cette affirmation mène à constater l'influence des différentes fonctions qui permettent de le positionner dans une relation interactionnelle entre les GNistes grâce aux signes et aux messages qu'il peut véhiculer, mais pas seulement : le vêtement, pourvu de nombreuses fonctions, semble non seulement évoluer, mais aussi s'adapter à travers les époques et les cultures, dans ce cas-ci aux cultures GNistes. À l'aide d'une approche socioanthropologique ponctuée de

sémiologie, je⁴ m'intéresserai aux fonctions du vêtement, puis je les lierai aux costumes des GNistes dans le but de répondre dans un premier temps à la question suivante : quelles sont les fonctions principales du costume dans un GN? Puis, dans un deuxième temps, j'explorerai ces différentes fonctions du vêtement dans ce type de jeu en m'inspirant, sans m'y restreindre, des fonctions de Jakobson (1960). Enfin, en m'interrogeant plus particulièrement sur les fonctions interactionnelles du costume, je répondrai à cette dernière question : comment un costume peut-il susciter des interactions ludiques?

HYPOTHÈSES

Dans un environnement où le GNiste n'est pas nécessairement conscient du rôle des autres joueurs, le vêtement pourrait influencer les interactions. Puisque le vêtement relaye un message, celui-ci pourrait également s'inscrire comme une forme d'entité communicationnelle essentielle lorsque les GNistes s'adonnent au JDR. De plus, ce dernier participe à créer une histoire : l'histoire du personnage imaginé et incarné. Bien que les GNistes puissent accéder à des rôles de pouvoir tels que, par exemple, duc/duchesse, comte/comtesse, seigneurs/seigneuresse, roi/reine, etc., les vêtements pourraient modifier la façon dont les joueurs interagissent entre eux. En proposant l'hypothèse que dans un contexte de JDR de type GN, les vêtements jouent un rôle important dans la façon dont les GNistes perçoivent l'habillement des autres et parviennent à exprimer des messages symboliques, le vêtement, élément communicationnel implicite des GN, est

⁴ En raison de la méthodologie, mais aussi de l'essence de ce mémoire axé sur une recherche expérimentale et créative, le pronom « je » sera utilisé. En effet, il aurait été particulier d'utiliser le « nous d'humilité » dans un contexte où la chercheuse fait partie intégrante des données récoltées puisque ces dernières sont essentiellement constituées de son vécu. De plus, le processus de création en étant un qui est de nature plutôt personnelle, il semble plus approprié de poursuivre avec ce pronom plutôt qu'un autre.

susceptible de permettre au GNiste de situer un autre joueur dans les différentes sphères sociales propres au terrain d'étude. En utilisant des costumes que j'ai conçus pour cette étude dans le but d'exprimer différentes fonctions, j'émetts l'hypothèse que les vêtements de GN parviennent non seulement à déjouer les systèmes de jeux mis en place en permettant d'accéder à des sphères sociales, ils parviennent également à influencer, voire à générer, des interactions entre des joueurs.

OBJECTIFS ET ORIGINALITÉ DU MÉMOIRE

Afin de répondre à la problématique, j'adopterai une méthode d'observation participante qui permettra une meilleure compréhension du monde de Bicolline, mais aussi des GNistes qui s'y trouvent. Également, il sera plus aisé de percevoir le vêtement en les côtoyant dans leur environnement naturel. Pour ce faire, j'ai préféré le Duché de Bicolline (dit Bicolline) comme terrain d'étude puisque ce GN produit une douzaine d'événements par année en plus de sa Grande Bataille (GB) qui accueille près de 5 000 personnes : les vêtements portés par les GNistes changeant tout au long de la GB, cette activité permet d'observer davantage de costumes que lors d'une soirée thématique où les joueurs en portent qu'un seul. Toutefois, ces activités mensuelles n'ont pas été écartées, tout comme les rencontres informelles, dans le but de pleinement profiter de la culture GNiste et des variations d'un costume au fil des saisons. En effet, en raison des différentes activités, un GNiste se voit parfois dans l'obligation d'adapter ses vêtements pour y participer. Afin de prendre part à ces événements, j'ai confectionné, en adoptant un processus de recherche expérimentale et créative, mes costumes qui sont devenus mes outils de chercheuse (j'y reviendrai plus tard).

Les chercheurs n'offrent encore peu d'études, voire aucune, a priori, portant sur le costume et son influence sur les interactions communicationnelles dans un contexte de JDR de type GN. À la lumière de certaines études plus générales sur le GN (Bartholeyns,

2010, 2018 ; Bartholeyns & Bonvoisin, 2007 , 2011 ; Kapp, 2013 , 2015 a , 2015 b ; Piechnik, 2015 ; Vanek & Peterson, 2016) sur lesquelles je reviendrai plus loin, j'ai dû essentiellement baser mes réflexions sur mes observations et ma connaissance du terrain, mais aussi de l'univers *geek* qui s'y rattache. Ce phénomène en pleine expansion qu'est le GN semble tout de même produire un intérêt grandissant auprès de certains chercheurs à travers le globe. Évidemment, il ne faut pas se méprendre avec le JDR sur table (ou en ligne) comme le célèbre jeu *Donjons & Dragons* (D&D) (TSR, 1970) qui ont à leur actif déjà un bon nombre d'articles issus de la science. Cet intérêt pour l'univers du GN est de plus en plus notable chez nos voisins étasuniens où ce qu'ils appellent le live action role play (LARP)* est abordé à partir d'angles bien différents tels que leur influence en tant qu'outil éducatif (Vanek & Peterson, 2016). D'autres préfèrent plutôt aborder la question de l'insertion de cette activité dans nos cultures du jeu. C'est notamment le cas de Iwona Piechnik (2015) qui aborde les manières dont les pays nordiques mettent en lumière des aspects culturels de leur société par le prisme du JDR en GN. Du côté de l'Europe, Kapp s'intéresse, quant à lui, aux aspects fictionnels du JDR (LARP) et à sa transition vers le GN (Kapp, 2013 ; 2015 a ; 2015 b). Bien qu'encore peu développée du côté francophone, l'étude du GN semble susciter la curiosité, mais étant encore peu connu du grand public, celui-ci reste tout de même dans l'ombre. Néanmoins, ce manque de données confirme la pertinence d'engager la recherche dans ce domaine afin de mettre en lumière l'étendue des possibilités d'études pouvant être effectuées dans le cadre de recherche portant sur le GN tant d'un point de vue communicationnel, anthropologique, sociologique ou encore sémiologique pour ne nommer que ceux-ci. Toutefois, il est aisé de faire le parallèle entre les études portant sur le costume au théâtre ou encore sur le vêtement au fil des époques où la recherche offre davantage d'ouvrages. Ainsi il est possible de formuler des pistes de réflexion pour mieux comprendre les fonctions du vêtement et les interactions qu'il suscite dans un contexte de JDR et ouvrir les portes du savoir à de nouvelles recherches.

PLAN DU MÉMOIRE

Dans le premier chapitre de ce mémoire, je présenterai la méthode d'observation participante ainsi que mon processus expérimental de recherche créative qui s'inscrit dans une quête de sens liée à l'autoethnographique, puis j'aborderai mes outils de recherche, le terrain et la population observée. Dans ce même chapitre intitulé « Une recherche participante et créative sur les fonctions du vêtement dans les jeux de rôle grandeur nature », je mettrai en exergue les concepts ainsi que l'approche ayant guidé cette recherche. Axé sur la mise en valeur du JDR et du GN, j'aborderai les codes culturels des GNistes, leurs vêtements et ses fonctions. En délimitant les fonctions, sociales, symboliques, identitaires, politiques et interactionnelles, dans un deuxième chapitre « Les fonctions communicantes du vêtement dans le grandeur nature », j'illustrerai les façons dont le vêtement s'inscrit dans une production d'interactions au sein du terrain étudié. Ces fonctions, liées à mes observations, qui mènent à d'autres fonctions telles que les fonctions imaginaires, immersives, pratiques et protectrices, se trouvent dans un dernier chapitre « Autres fonctions du vêtement dans un grandeur nature ».

Chapitre 1. UNE RECHERCHE PARTICIPANTE ET CRÉATIVE SUR LE VÊTEMENT DANS LES JEUX DE RÔLE GRANDEUR NATURE

INTRODUCTION AU CHAPITRE

Comme le mentionne Yves Winkin (2001, p. 137), « la ville est un laboratoire naturel » et c'est ainsi que je perçois mon terrain d'étude : Bicolline. Alors que ce terrain d'étude n'est « habité » qu'à certains moments, Bicolline reste néanmoins une sorte de ville éphémère aux systèmes complexes. Pour en comprendre les subtilités, j'ai pris le temps, au préalable, de m'intégrer dans les différentes activités afin de mieux saisir les codes sociaux, le jeu géopolitique et la *Lore** des différentes nations et guildes. Bien qu'accueillants à l'égard des nouveaux venus, les joueurs déjà bien établis dans le monde de Bicolline sont, somme toute, réticents à laisser circuler des inconnus sur leurs terres* (virtuelles) et dans leur campement (réel). Il faut, semble-t-il, maîtriser les codes du duché de Bicolline⁵ ou encore posséder les relations nécessaires afin d'y accéder. Pour mener à bien mon travail, il m'a semblé préférable d'utiliser la méthode d'observation participante dans le but de profiter pleinement de « l'écosystème » que représente Bicolline sans toutefois le perturber.

⁵ Les GNistes du duché de Bicolline utilisent tantôt « duché » tantôt « Bicolline » ou son abréviation « Bico » pour désigner l'endroit. Dans ce mémoire, j'utiliserai les deux premières appellations.

Dans ce chapitre, j'expose mes démarches d'observation participante ainsi que mon processus de recherche expérimentale et créative. Ces deux méthodologies sont présentées de façon à mieux saisir l'évolution tant de mon cadre méthodologique que de mon cadre conceptuel et comment ces derniers ont permis la création de mes outils de recherche, mais aussi l'analyse des vêtements de GN. Pour bien saisir les nuances de mon terrain de recherche, j'aborde les subtilités du jeu géopolitique de Bicolline en y intégrant un aperçu de la place du jeu en société, des GN et leurs codes culturels ainsi que les mises en scène d'un GNiste. Par ailleurs, les participants de cette étude, les GNistes de Bicolline, sont mis en valeur par l'entremise de leurs costumes. De fait, je mettrai de l'avant les manières dont ils conçoivent leurs habits de GNiste, mais aussi le vêtement dans les jeux.

MISE EN CONTEXTE : UNE RECHERCHE PARTICIPANTE SUR LE VÊTEMENT DANS LES JEUX DE RÔLE GRANDEUR NATURE

Au moment d'écrire ce mémoire, j'entame ma 6^e année comme Bicollinienne. À mes débuts, j'ai tenté de comprendre les nombreux codes sociaux et culturels en vigueur dans le but de faire, tout comme les autres joueurs, partie du décor et du récit. Dès lors, j'ai compris qu'il ne s'agit pas seulement d'observer la scène, il faut aussi la vivre afin de réellement la concevoir. L'idée même de mieux saisir les fonctions du vêtement de GN et les interactions qu'il génère m'a donc incitée à adopter l'une des approches méthodologiques que l'École de Chicago a tant mises de l'avant et que de plus en plus de chercheurs s'aventurent à l'utiliser : l'observation participante (Jounin, 2009). Afin de réduire les risques de perturber l'équilibre de mon terrain d'étude, je ne pouvais pas seulement me contenter d'agir en tant qu'observatrice non participante. Par conséquent, il m'a semblé logique de m'insérer en tant que joueuse dans cette microsociété moyenâgeuse et de réellement vivre l'expérience. Faisant déjà partie de cet univers depuis plusieurs années, j'étais en bonne posture pour observer les différentes variations que

peut offrir le JDR, plus particulièrement en ce qui a trait aux costumes portés dans un GN. À l'aide du « personnage-joueur » (Di Filippo, 2010 dans Di Filippo, 2012, p.175) que j'incarne depuis six ans, et qui est déjà bien intégré au monde médiéval-fantastique qu'est Bicolline, j'aborde les multiples fonctions du vêtement dans le jeu et comment elles parviennent à générer des interactions dans les GN. Pour ce faire, j'ai réalisé une observation participante de la microsociété qu'est le Duché de Bicolline, un GN situé en Mauricie, à Saint-Mathieu-du-Parc au Québec. En confrontant mes hypothèses au terrain, j'ai souhaité approfondir ma compréhension du rôle du costume ainsi que ses fonctions et déterminer comment celui-ci influence le JDR et les signes qu'il projette.

En m'inspirant à la fois de l'ouvrage *Anthropologie de la communication* de Winkin (2001) et de *L'observation directe* d'Arborio et Fournier (2021), j'ai procédé à la récolte de mes données en deux temps ; 1) d'abord en intégrant mon terrain d'étude il y a six ans et en, dès lors, prenant conscience de la portée d'un vêtement ; 2) ensuite, par la tenue d'un journal de bord papier dans lequel étaient consignés mes impressions, mes réflexions et le contexte dans lequel les observations et les interactions s'étaient déroulées. Le terrain présente à ce titre une particularité : il est difficile d'avoir accès à internet ou à de l'électricité. J'ai donc dû travailler en partie « à l'ancienne », sans technologie. En effet, l'événement nécessitant un certain décorum, les éléments du monde extérieur ne doivent pas perturber le déroulement des activités. Aussi, il n'est pas permis d'avoir en sa possession des appareils électroniques, vêtements modernes ou moyens de transport qui n'appartiennent pas à l'époque choisie par un GN. Par conséquent, effectuer la collecte de mes données de façon dissimulée (du moins en partie) vise à respecter les règles appliquées lors de l'événement et ainsi ne pas soumettre les participants à des éléments extérieurs qui viendraient troubler le déroulement du jeu.

Comme le mentionne Winkin (2001), « [l]a plupart des chercheurs ne voient dans la communication que les messages (ou les aspects des messages) porteurs d'information nouvelle » (p. 86). Cette réflexion a guidé mes recherches et m'a poussée à voir plus loin

que le message en soi en m'attardant aux présupposés implicites que représente le vêtement. En effet, les représentations visuelles qu'offrent les costumes permettent d'exprimer tantôt l'identité des individus, tantôt un statut ou un rôle social. Il suffit de penser aux vêtements attribués à différents corps de métier qui projettent des symboliques précises inhérentes à la pratique exercée (Francequin, 2008). Le parallèle avec le GN semble évident à faire en raison du rapport habillement-titre de noblesse. Ainsi, l'idée que le vêtement offre de facto une mise en scène, qu'elle soit consciente ou non, semble permettre de positionner celui-ci comme un acteur important dans les interactions et le dialogue qui en découle.

À ses débuts, Bicolline ne regroupait que quelques passionnés du monde médiéval-fantastique s'apparentant à D&D. Au fil du temps s'est développé un système complexe : que ce soit économique, social, culturel ou imaginaire, Bicolline s'est rapidement transformé en véritable duché. En considérant qu'une société est formée d'êtres humains qui instaurent un processus de socialisation dont résultent des lois qui permettent à cet ensemble de vivre collectivement, le parallèle entre l'émergence du Duché de Bicolline et une société est à faire. En effet, alors que les règles de jeu font office de lois, ou du moins en sont les fondements, les GNistes quant à eux représentent les groupes d'humains nécessaires à l'existence d'une société où les systèmes sont propres à leur univers. Dès lors, en considérant Bicolline comme une microsociété, il semble approprié d'aborder le terrain d'étude d'un point de vue socioanthropologique en raison non seulement des systèmes relationnels et comportementaux distinctifs qui le constituent, mais aussi des GNistes qui y évoluent. Ces constructions sociales à propos desquelles Bartholeyns fait l'éloge dans son ouvrage *Manières de faire des mondes grandeur nature* (2010) permettent de mettre en valeur les nombreux éléments culturels en vigueur dans un GN. L'auteur poursuit en se questionnant sur les moyens par le biais desquels un individu parvient à s'immerger dans une réalité qui est autre (Bartholeyns, 2010). À ceci je répondrais que grâce aux observations effectuées sur le terrain d'étude, ce sont les décors, les interactions et l'habillement qui participent à légitimer cette réalité sociale d'un autre monde.

Bien que ces éléments prennent une part importante dans la composition de Bicolline, c'est le vêtement qui retient surtout mon attention puisque mon objectif est de tenter de démontrer l'influence des fonctions vestimentaires sur les interactions entre les GNistes et le rôle du costume dans ce type de « société ». En effet, comme le souligne Frédéric Monneyron, sociologue français :

[Le] rôle [du vêtement] dans la construction des identités individuelles ou sociales continue d'être largement sous-estimé ; à l'évidence, on est loin de lui avoir accordé toute la place qui lui revenait dans l'intégration comme dans la contestation sociale ; et on n'a sans doute pas suffisamment mis en valeur son importance dans les comportements sociaux, car, si l'on ne s'habille pas de la même façon pour aller à une soirée mondaine, à une garden-party ou à un match de tennis, on ne se comporte pas non plus de la même façon selon les vêtements que l'on porte. (Monneyron, 2014, p.9)

Ce constat fait par Monneyron est également perceptible dans le GN. En effet, le GNiste de Bicolline ne se vêtira pas nécessairement de la même façon lors de ses actions quotidiennes dans le jeu que lorsqu'il devra se présenter devant un souverain. En partant de cette idée, j'ai tenté de capter les nuances des interactions communicationnelles et du vêtir dans le GN par le prisme des fonctions du vêtement.

Pour le faire, il m'a semblé pertinent d'adopter une approche socioanthropologique et autoethnographique, pour mieux comprendre la relation entre le GNiste et cette société ainsi que ses fonctionnements d'autant plus que l'observation participante est au cœur de ce mémoire.

L'OBSERVATION PARTICIPANTE

Comme le mentionne Bianquis-Gaser dans Mucchielli (2009, p. 166) dans l'ouvrage *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*, « pour bien comprendre une culture différente de la nôtre, il faut s'en imprégner ». De cette façon, il devient plus aisé d'étudier les interactions de groupe et d'accéder aux non-dits d'un discours social (Arborio & Fournier, 2021). En adoptant l'approche goffmanienne de la mise en scène (Goffman, 1973 a ; 1973 b), il est possible, pour le chercheur ou la chercheuse, de s'approprier ce dispositif de travail (Bianquis-Gaser dans Mucchielli, 2009) qu'est l'observation participante. Somme toute, c'est un travail de longue haleine qui, une fois maîtrisé, permet une participation active dans la vie du groupe étudié. En effet, le chercheur ou la chercheuse qui parvient à jouer avec justesse le rôle qui lui est attribué, dans un contexte d'observation participante active (Bianquis-Gaser dans Mucchielli, 2009) ou incognito (Arborio & Fournier, 2021), gagne le statut nécessaire à la compréhension des codes sociaux et culturels du phénomène et ce n'est que lorsqu'il devient pleinement intégré que le chercheur ou la chercheuse peut réellement accéder à d'authentiques données (Goffman, 1973 a, 1973 b ; Bianquis-Gaser dans Mucchielli, 2009).

C'est dans cet état d'esprit que s'est graduellement fait mon entrée dans mon terrain d'étude. Après plusieurs années à fréquenter ce GN, je ne faisais désormais plus qu'un avec la population du Duché de Bicolline. Il aurait sans doute été ardu d'intégrer soudainement ce GN, tout en récoltant des données, en raison des nombreux codes sociaux impliqués dans cet univers et qui ne permettent pas nécessairement aux nouveaux venus de faire rapidement partie de l'ensemble. En effet, il aurait été plus difficile de valider ou d'invalidier mes hypothèses selon lesquelles le vêtement influence les interactions des joueurs et percevoir les différentes fonctions du vêtement sans au préalable m'être intégrée à ce GN.

Dans cette quête de sens, qui requiert à la fois la compréhension et l'immersion totale dans un terrain étudié, j'ai ainsi développé un travail réflexif autour d'une culture en pleine

construction et des éléments qui la composent. Dans ce cas-ci, le vêtement est au cœur de mes observations tout comme les GNistes qui le portent, l'habitent et le créent de toutes pièces. Suivant cette logique, mon travail s'inscrit dans une exploration des fonctions du vêtement dans un GN que j'ai intégré et vécu pleinement. Pour ce faire, j'ai adopté une approche autoethnographique, dans un premier temps, en étant à la fois la chercheuse et le sujet (Dubé, 2016) puis, dans un deuxième temps, en décrivant et en vivant les étapes de création de mes outils de recherche : mes costumes. L'autoethnographie étant une manière d'illustrer, sous forme de récit, l'interprétation des pratiques culturelles sans nécessairement être limité par des contraintes sociales (Adams *et al.*, 2015) le chercheur devient ce que Crawford (1996) appelle « un objet d'enquête qui décrit ce qu'il étudie en termes de conscience et d'expérience personnelles » (dans Brougère, 2014, p. 3). Motivée par l'intention d'exprimer une réalité vue de l'intérieur, j'ai tenté de raconter non seulement mon expérience, mais aussi celle des GNistes avec lesquels j'ai pu échanger. Cette connexion établie avec les GNistes permet de mieux comprendre les fonctions des vêtements et a été un élément important dans le développement de nouveaux costumes : vivre et comprendre sur le terrain le sens des costumes permet de saisir la complexité de la transmission des messages vestimentaires, ce qu'un GNiste tente d'exprimer par le prisme de son costume. Avec une telle méthode, le chercheur parvient à confronter de potentielles tensions entre les partis impliqués (Adams *et al.*, 2015) et à explorer différentes questions culturelles, sociales, politiques et créatives liées au terrain d'étude. De cette manière, il est possible d'en extraire des données riches basées sur le vécu d'un chercheur qui donne sens à l'évolution de l'identité, des relations et l'expérience d'une culture, d'un groupe et des individus qui les composent (Adams *et al.*, 2015).

Bicolline étant composé de plusieurs sphères de jeu, de nations et de guildes, l'optique de recruter une population représentant chacune d'entre elles semblait plus ardue en raison des contraintes d'accès à certaines sphères géopolitiques ou culturelles. Bien que le Duché de Bicolline représente à lui seul un phénomène culturel au sein duquel les GNistes

adhèrent aux codes sociaux établis, chaque guild, nation et sphère géopolitique influence les GNistes et leur confère une dimension culturelle qui leur est propre. Pour accéder à ces différentes sphères du jeu, et donc aux GNistes qui y gravitent, il faut, préférablement, maîtriser les codes culturels du GN puis, ceux de la sphère de jeu qu'il est souhaité d'atteindre.

Sous ces auspices, il est naturel de penser que les regroupements de GNistes ne sont pas tous accessibles pour un chercheur ou une chercheuse si ceux-ci ne possèdent pas les codes pour s'y intégrer. Comme je l'ai mentionné précédemment, j'aborda mon terrain d'étude avec déjà six années d'observations plus ou moins formelles qui, sans le savoir, deviendrait les fondements non seulement de mon processus de recherche créatif, mais aussi de la maîtrise des codes sociaux en vigueur me permettant de me positionner dans une démarche d'observation participante. Grâce à mon immersion complète dans cet univers, j'ai pu accéder à des échanges entre mon personnage incarné et les GNistes présents lors des événements offerts par Bicolline. En étant connu par les participants, il m'a été possible de les observer plus aisément sans perturber le récit et le JDR. Dans le but de varier mes interactions et de tenter de valider mes hypothèses, j'ai également observé les effets de mes outils de recherche, mes costumes (j'y reviendrai plus tard) non seulement sur les participants avec qui j'avais l'habitude d'échanger, mais aussi sur des participants avec qui je n'avais jamais eu d'interactions, soit en les laissant m'aborder, soit en instiguant la conversation avec eux.

TERRAIN À L'ÉTUDE

Afin de bien saisir les interactions et les mises en scène liées au vêtement en contexte de JDR, j'ai préféré un GN dont la durée dépassait les 24 heures à trois jours (cette durée est la plus fréquente pour un GN) et qui propose des activités tout au long de l'année. Le terrain d'étude choisi est un endroit où se mêlent le théâtre, l'improvisation ainsi que le

jeu de société réel (sur le terrain) et virtuel (par l'entremise d'une plateforme de jeu). Ces deux déclinaisons donnent naissance à un monde médiéval-fantastique ainsi qu' à un jeu géopolitique et prennent place simultanément pour donner vie à un type de loisir axé sur l'immersion et l'imaginaire. Dans cet univers, où se côtoient des mages, des sirènes, des nains ou de simples humains affectionnant différentes époques de l'histoire, s'est construit une société distincte où les nombreux protagonistes peuvent marchander, faire de la politique, vagabonder et surtout faire la guerre sous toutes ses formes que ce soit par l'entremise d'actions politiques ou encore sur un champ de bataille bien réel.

1.1.1 LE DUCHÉ DE BICOLLINE

Tout au long de l'année, le Duché de Bicolline accueille des événements qui permettent aux GNistes de participer à des campagnes* suivies de ducasses*. En plus de ces activités, Bicolline offre aussi quelques scénarios spéciaux avec des thématiques spécifiques ou encore le bal pourpre (BP)* et le Tournoi des Nations*. Bien que ces événements attirent un nombre non négligeable de GNistes, c'est lors de la GB qu'il est possible d'observer le plus grand rassemblement de joueurs. D'abord offert il y a plus de 25 ans, d'une durée de seulement une fin de semaine, l'événement ne comportait alors que quelques participants. Au fil du temps, Bicolline s'est vu dans l'obligation d'augmenter la durée de sa GB afin de pouvoir répondre à la demande grandissante des intéressés. En effet, celle-ci peut accueillir près de 5 000 joueurs qui peuvent joindre la GB pour une durée de 3 à 10 jours. Lors de celle-ci, plusieurs sphères d'activités sont offertes ; 1) les Grandes Batailles qui ont lieu le mardi, jeudi et samedi représentent les conflits provenant du jeu géopolitique dans lesquels s'affrontent, à l'aide d'armes en mousse, les partis opposants, 2) le festival médiévaliste auquel l'ensemble des joueurs prend part et qui comprend un marché, des spectacles et des ateliers thématiques, 3) le JDR qui permet aux GNistes de jouer le jeu de Bicolline à l'intérieur de l'événement, 4) le sport : il est question notamment de

compétitions telles que les combats d'archers, les fines lames*, le troll ball* ou encore les escarmouches*.

1.1.2 LE JEU GÉOPOLITIQUE DU DUCHÉ DE BICOLLINE

Afin de mieux saisir l'ampleur et les particularités de Bicolline, il est important d'expliquer le fonctionnement du jeu géopolitique qui influence grandement la trame narrative d'un GN. En effet, ce dernier a un impact tant sur la GB que sur les activités tout au long de l'année. Cette dualité entre le jeu dit le terrain et le jeu virtuel permet aux joueurs de créer du sens au JDR. Alors que le jeu terrain s'orchestre directement au Duché de Bicolline, donc à l'endroit où se déroulent physiquement les activités, le jeu virtuel est, quant à lui, accessible à l'année par l'entremise d'une plateforme de jeu sur le Web. Mise en place par l'organisation, la plateforme de jeu permet aux GNistes de Bicolline ayant inscrit leur personnage de consulter les actions politiques et de guerres ⁶ posées, leurs investissements, ainsi que les règles du jeu sur cette dernière⁷. Afin d'offrir à tous les GNistes l'opportunité de participer au jeu géopolitique, les organisateurs remettent aux joueurs ce qu'ils appellent une carte de population* ainsi que des solars (monnaie de Bicolline) qui sont les fondements du système économique et qui permettent de marchander d'autres cartes aux multiples utilités : ces cartes à jouer permettent de produire des chevaliers et des armées qui sont utilisées en cas d'attaque ou de défense (le jeu de Bicolline étant essentiellement un jeu dit de guerre), mais aussi afin de générer les

⁶ Les actions politiques et de guerres sont déposées, par l'entremise de fiches d'actions, aux greffes à chaque fin de saison (de jeu) et se font en personne sur le duché. Les greffiers inscrivent, par la suite, les actions sur la plateforme virtuelle.

⁷ Les GNistes ayant procédé à l'inscription de leur personnage sur la plateforme jeu, sont représentés, lorsque possible, par une photographie de leur personne prise lors d'une activité. Il n'y a pas d'avatar sur cette plateforme de jeu

cartes de victuailles nécessaires pour alimenter les soldats fictifs de ces armées. De plus, un GNiste ayant le sens du commerce pourrait saisir l'opportunité de faire fructifier ses avoirs fictifs (jeu) et construire des bâtiments aux diverses qualités tels qu'une chaumière, un moulin ou une école pour ne nommer que ceux-ci. Cependant, pour construire ces bâtiments, le joueur aura besoin de terres qui n'existent que dans la plateforme de jeu virtuelle, mais qui sont représentées par un bout de parchemin que les joueurs nomment « papier de terre ». Il existe plusieurs façons d'obtenir des terres : par la guerre (conflit de nations, de guildes ou de provinces), lors d'encans (ces terres, laissées à l'abandon, sont disponibles lorsqu'un entretien de celle-ci n'a pas été effectué), en rejoignant une guilde ou encore une nation (Bicolline, document jeu, 2022). Dans la plupart des cas, il faut nécessairement user de relations et de politique afin de parvenir à acquérir des terres. Ces éléments du jeu géopolitique peuvent participer à l'élaboration ou à l'évolution d'un personnage. Ces actions virtuelles génèrent du jeu géopolitique, et du JDR : il est possible de consulter ces actions sur la plateforme de jeu et elles ne sont pas nécessairement représentées grâce à des objets dits terrain. Il est de la responsabilité des joueurs de s'enquérir de ces éléments et actions du jeu pour évoluer dans l'univers de Bicolline.

Dans le cas de mon terrain d'étude, le jeu prend forme tant sur le territoire physique que sur la plateforme virtuelle mise en place par l'organisation. Toutefois, je m'intéresserai seulement au JDR sur le territoire physique. Par conséquent, l'analyse de la plateforme de jeu virtuelle ainsi que son forum ne sera pas effectuée.

LE JEU ET LE JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE : DÉFINITIONS ET CADRES DE RÉFÉRENCES

L'humain joue. C'est du moins ce que Johan Huizinga, historien néerlandais, affirme dans son ouvrage *Homo ludens* ([1951], 1988) et qui positionne l'humain comme un générateur du « jouer ». Alors qu'il fait étalage de la façon dont certains animaux, plus précisément

des mammifères, jouent naturellement et sans barrières sociales, le parallèle entre les humains et ceux-ci reste néanmoins à faire. Bien qu'une structure sociale ne soit pas nécessaire pour générer du jeu, du moins du jeu naturel (Huizinga [1951], 1988), c'est plutôt le jeu – pas seulement – qui influence les systèmes culturels. Par l'entremise du jeu, l'individu peut à la fois communiquer (Bonenfant, 2010 b) et développer différentes aptitudes inhérentes à ses pratiques sociales. Ces mêmes compétences, gagnées à travers des jeux, permettent également de saisir plus rapidement les éléments avec lesquels l'individu peut manœuvrer (Bartholeyns, 2010). Le jeu apparaissant comme une fonction qui surpasse la biologie (Huizinga [1951], 1988), il se distingue alors de la vie courante notamment en raison de sa durée et de son contexte (Caillois [1958], 2012). Croire que le passage à l'âge adulte puisse démunir l'humain de son habileté à jouer serait bien mal avisé, il semble, bien au contraire, perdurer tout au long de son existence. Bien que le jeu soit constitué de règles, celui-ci n'en demeure pas moins une activité libre (Caillois [1958], 2012). En effet, le jeu ne peut être forcé puisque celui-ci perdrait son essence qui est de divertir, de s'amuser (Caillois [1958], 2012) : c'est par le jeu que l'humain parvient à s'évader de sa « vie courante » (Caillois [1958], 2012 ; Huizinga [1951], 1988). En raison de ces limites, le jeu doit nécessairement prendre fin. Du moins, c'est ce qu'il serait logique de supposer, mais en GN, il en est autrement, car le jeu est presque sans fin. En effet, il n'est pas rare de voir le jeu en GN muter en raison des joueurs qui le font évoluer par leurs interactions et leur implication. À Bicolline, le jeu établi dure depuis plus de 25 ans et ne semble pas avoir de fin : la fin du jeu prenant fin seulement lorsqu'un joueur décide de quitter le duché ce qui met fin à son jeu en tant que GNiste plutôt qu'au jeu présenté par cet univers.

Le jeu est, pour l'humain, un système symbolique lui permettant de développer à la fois des compétences sociales, intellectuelles et parfois culturelles de façon ludique. De nos jours, le jeu occupe une place importante dans le quotidien que ce soit par l'entremise de

jeux de société, de jeux de rôle ou encore de jeux vidéo pour ne nommer que ceux-ci. Le jeu étant le reflet de nos sociétés (Huizinga [1951], 1988 ; Caillois [1958], 2012), il serait juste de se demander quelle place il prend dans nos communautés. D'abord utilisé à des fins de divertissement, le jeu s'est rapidement taillé une place d'importance dans les organisations sociales afin de rassembler (Arnaud & Cahn, 2019), d'éduquer ou encore d'apprendre (Métra, 2013). Il suffit de penser aux journées de renforcement d'équipe (team building) qui ont vu le jour aux États-Unis dans les années 1980. Dans les écoles, des espaces de jeu sont aménagés pour permettre aux étudiants d'échanger entre eux : dans les classes, ce sont les enseignants qui instiguent le jeu afin de consolider les apprentissages ou en apporter de nouveau, le jeu étant donc au service de la pédagogie (Métra, 2013).

En prenant une place aussi importante dans nos sociétés, l'offre de consommation fictionnelle (Besson, 2009) ouvre la porte à un éventail bien plus étoffé de jeux de tout genre. En effet, du jeu de cartes au jeu imaginé (comme jouer au chevalier ou à la princesse) donne naissance à des loisirs qui sont à la convergence du théâtre et du « jouer » comme D&D et les GN. La pratique de jeux de société étant de plus en plus démocratisée, les jeunes et moins jeunes se réunissent afin de profiter pleinement de l'offre ludique de l'industrie du jeu.

Bien que le jeu et le JDR soient les fondements de notre terrain d'étude, ce sont plutôt les vêtements et leurs fonctions, dans un contexte de GN, et donc de jeu, qui compose le cœur de ce mémoire. En effet, les événements en GN ne pourraient avoir lieu si les GNistes et les personnages non joueurs (PNJ) ne favorisent pas une immersion optimale. Cette dernière passe nécessairement par l'entremise du vêtement qui contribue à se projeter en tant qu'autre (personnage incarné) (Holopainen & Meyers, 2000 dans Fron *et al.*, 2007). Le jeu, dans ce contexte, est donc à la fois initiateur d'imaginaire, mais aussi de créativité puisqu'il permet de tracer une ligne directrice qui incite les GNistes à créer leurs habits selon un thème particulier.

1.1.3 LE GRANDEUR NATURE ET BICOLLINE

Le terme « grandeur nature » prend plusieurs sens. Exprimée dans le but de représenter un objet, une personne, un être vivant, etc., en taille réelle, l'expression est également adoptée dans un contexte plus ludique : les GN. Ces événements, qui prennent racine dans des jeux de type wargames où l'histoire et la fiction s'entrelacent, donnent naissance à un JDR qui allie le théâtre à des récits interactifs et immersifs (Kapp, 2015 b). Bartholeyns rapporte que « [d]ans les années 1980, des rôlistes "sur table " ont eu envie de vivre "grandeur nature " les aventures qu'ils jouaient mentalement, en majorité dans des univers " médiévaux fantastiques " » (2010, p. 1). En effet, alors que le JDR sur table se limite à la planche de jeu et à l'imaginaire, le GN, quant à lui, propose aussi du JDR et des maîtres de jeu, mais dans un contexte tangible : certains organisateurs de GN louent des terrains où les bâtiments composent des villages. Cette migration de la planche de jeu vers un environnement plus concret a parfois fait naître des villages « thématiques » permanents dans lesquels les joueurs se sont construit des habitations qui côtoient les installations mises en place par les organisateurs. C'est le cas entre autre de Bicolline, où le GNiste peut se promener sur près de 140 hectares et y apercevoir des tavernes, un château fort, des églises, un marché, un village de nains, une fosse aux monstres, une banque ainsi que les nombreuses résidences des joueurs qui ont pris grand soin de les construire afin qu'elles reflètent leur guildes d'appartenance. Puisque, « [l']environnement physique revêt une très grande importance dans la plupart des simulations et des jeux de rôle. La configuration des lieux influence les interactions entre les participants plus qu'on n'aurait tendance à le croire » (Chamberland & Provost, 2011, p. 132). En effet, grâce à ces univers et ces lieux, le JDR prend une place de plus en plus privilégiée par les amateurs d'aventures fantastiques. Que ce soit un GN postapocalyptique, médiévalisme, fantastique ou un mélange de tous ces univers, celui-ci offre aux joueurs de dépasser l'imaginaire et de le projeter dans le réel en devenant le pion d'un jeu qu'ils construisent eux-mêmes et

où les maîtres de jeu ne font qu'orchestrer la trame narrative à partir d'un jeu géopolitique. Ces maîtres de jeu n'accompagnent pas nécessairement les joueurs dans leurs démarches quotidiennes, mais s'assurent que les participants désireux de jouer au jeu, plutôt qu'être des acteurs passifs, soient entendus dans leurs actions de jeu.

À travers le GN, les GNistes peuvent évoluer grâce à un système de règles inhérentes au jeu mis en place. Par ailleurs, comme le mentionne le philosophe français, Jacques Henriot, « [l']interprète est le médium de ce jeu » (2023, p. 94). De fait, c'est grâce aux signes, aux expériences, aux limites du jeu, à son interprétation et à son appropriation (Bonenfant, 2010 a) que le GNiste parvient à donner du sens à ce dernier. En prenant place comme membre à part entière d'un univers de GN, ce dernier donne vie à un ensemble d'éléments tels que le lieu, le contexte et la trame narrative. Cependant, ces mêmes éléments ne peuvent exister que si un cadre est imposé tels qu'un livre de règles de jeu ou encore un scénario (Besson, 2009). En coexistant avec le maître de jeu, le joueur peut alors actualiser plus ou en moins en temps réel (terrain vs virtuel) la trame narrative. Pour y parvenir, le maître de jeu doit tout de même conserver une certaine ouverture afin de permettre aux GNistes une liberté d'action leur offrant l'opportunité de s'adapter aux limites du jeu (Bonenfant, 2010 a).

À la lumière de ce qui précède, il semble juste de positionner Bicolline et les « autres GN » dans l'offre des GN. Le sociologue Sébastien Kapp mentionne que « [c]ontrairement aux jeux sur table, les GN ne sont pas des jeux d'édition. Ils ne se vendent pas dans le commerce : ce sont les pratiquants qui les créent de toutes pièces » (2015 b, p. 9). En effet, les GN ne peuvent exister qu'avec la participation des GNistes qui créent les codes sociaux et culturels, mais aussi grâce à l'implication de groupes ou comités qui conçoivent les règles du jeu tout en organisant les activités. Ces derniers se trouvent alors liés intrinsèquement dans une trame narrative influencée, d'une part, par les organisateurs, d'autre part, par les joueurs d'un GN.

Le GN, souvent décrit par les GNistes comme étant de nature médiévale fantaisique, comporte bien d'autres subtilités. À cet égard, Bartholeyns et Bonvoisin soulignent que « [l]e jeu de rôles grandeur nature a ceci de particulier que les univers qu'il utilise sont très majoritairement des univers moyenâgeux et fantastiques » (2007, p. 48). En effet, il existe une multitude d'univers qui sont créés et qui n'ont aucun lien avec le monde médiéval, mais qui appartiennent tout de même à la grande famille du GN. Il suffit de penser au GN *Cyberpunk night City* (Jackalope Live Action Studios, 2019) qui est basé sur le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) et qui a lieu à San Antonio au Texas, à *Airsoft Tagistan* (Production Valmir) qui est un GN de guerre ou encore à *Dead zone- Grandeur Nature postapocalyptique* (anciennement Génération zéro, 2011) qui sont tous deux des GN québécois. C'est à travers cette variété de GN que Bicolline s'est taillé une place de choix pour les rôlistes désirant une expérience immersive longue durée où le personnage incarné, à l'instar de certains GN, ne « meurt » jamais. Alors que les GNistes considèrent que l'incarnation du personnage doit se faire pendant toute la durée d'un GN, Bicoline, par sa temporalité, permet un relâchement dans la tenue du rôle joué par les GNistes. À cet effet, il semble important de rappeler que la plupart des GN perdurent, mais sont d'une durée variable allant de 24 heures à plusieurs jours, selon l'activité. Cette contrainte de temps a, par conséquent, une incidence sur l'implication et le degré de JDR qu'un joueur désire maintenir. Par ailleurs, la temporalité d'un événement de type GN semble influencer la qualification de celui-ci comme étant réellement un GN. Lors d'un GN plus « traditionnel », les personnages incarnés ont une durée de vie bien moins grande, et

souvent éphémère, puisque d'une part ils peuvent « mourir⁸ » lors de l'événement et d'autre part le récit de l'événement ne dure que pendant le temps alloué.

Par cette flexibilité, les joueurs peuvent ainsi choisir le degré d'implication qu'ils désirent. En effet, à différents GN, différents « degrés de jeu ». Alors que certains GNistes parviennent – et désirent – à maintenir le rôle de leur personnage tout au long de leur participation à un GN, d'autres sont plus laxistes quant à l'obligation de rester « en jeu ». Il n'est pas rare de voir des Bicolliniens participer seulement aux événements offerts par le duché de Bicolline en raison de la souplesse de participation face au JDR qui est offert : ces mêmes joueurs n'étant pas nécessairement attirés par des GN où l'immersion constante est obligatoire à maintenir (à l'exception des zones dites hors-jeu prévue à cet effet).

Or, certains Gnistes ne conçoivent pas Bicolline – dans sa forme actuelle qui se positionne comme une référence en matière d'immersion médiévale fantastique (Bicolline, 2024) –, comme un GN, mais plutôt comme un grand festival médiéval-fantastique dans lequel un JDR de type GN s'y trouve. Bicolline semble ainsi répondre à plusieurs spécificités qui englobent la définition d'un GN, notamment le JDR, l'immersion, les règles de jeu, les combats ainsi que l'habillement caractéristique imposés lors de GN (selon la thématique).

⁸ Les personnages ont une fiche descriptive comprenant leurs compétences dans laquelle sont inclus les points de vie ou, dans d'autres cas, le personnage peut cesser de vivre suite à une attaque dite mortelle au sens figuré (faux poison ou encore fausses armes : est simulée une mort). À Bicolline, de telles fiches n'existent pas. Toutefois, le Bicollinien peut créer son personnage dans la plateforme de jeu virtuelle en lui attribuant un nom et un historique (*background*).

1.1.4 LE VÊTEMENT COMME REFLET DES CODES CULTURELS DANS LES INTERACTIONS

Le jeu, comme le mentionne Bonenfant, « est producteur de culture grâce à l'indétermination de son système » (2010 b, p. 54). La construction d'un jeu tel qu'un GN, mène inévitablement à l'essor de microsociétés dont la culture, bien que similaire dans son fond, varie par sa forme. En effet, les GNistes se rassemblent autour d'une culture du GN qui se transpose d'un univers à l'autre, mais qui est également changeante en raison du monde dans lequel il existe. Se regroupant en dehors des lieux de GN, souvent sur les médias socionumériques, les GNistes transmettent leurs expériences, leurs valeurs et un vaste éventail de conseils en lien avec la confection des accessoires et des vêtements nécessaires à la participation de ces événements. De plus, ils aident de nouveaux venus à comprendre les manières d'intégrer un GN ou encore à montrer les différentes façons d'aborder le JDR. Au cœur de ces échanges, le respect est de mise. De cette façon, les futurs GNistes et ceux déjà présents peuvent questionner en toute liberté les membres de cette communauté afin de mieux s'y intégrer. Dans ces groupes, le novice est le bienvenu et l'expérimenté offre volontiers ses conseils à ce dernier. Il est possible d'observer ce genre d'interactions dans plusieurs groupes ou pages Facebook.

Pour Bicolline, c'est le groupe Facebook *Communauté de Bicolline* qui sert de canal de communication entre les nombreux joueurs qui foulent les terres du duché. Bien que le JDR prenne habituellement place lors d'événements, il n'est plus rare de voir les GNistes incarner leur personnage en dehors de ces derniers, notamment en ligne, que ce soit sur leur page personnelle ou dans des groupes spécifiques. C'est ce rapport à la communauté qui construit le jeu autour de l'expérience des joueurs (Di Filippo, 2014) et qui leur permet de s'intégrer non seulement à la culture du GN choisi, mais aussi aux factions, guildes et cercles sociaux qui les composent.

En somme, il y a donc la culture GNiste, qui est présente dans différentes sphères telles que les médias socionumériques et les regroupements de GNistes, la culture d'un GN, qui sont propres au GN joué et la culture d'un groupe de joueurs présent dans un GN. Ces groupes de joueurs donnent lieu à des codes culturels que seuls les joueurs pratiquant le GN choisi parviennent à interpréter. En effet, ces codes sont imaginés en trois temps ; 1) d'abord par les organisateurs du GN en instaurant une trame narrative, 2) ensuite par les maîtres de jeu qui alimentent celle-ci et 3) finalement par les joueurs qui interprètent (dans les deux sens du terme) les cadres du jeu offert. C'est notamment le cas de Bicolline où les joueurs parviennent à communiquer entre eux à l'aide de certains signes qui sont propres à leurs cultures. Ici, je prends soin de mettre au pluriel « culture » puisque dans ce GN, il existe la culture de Bicolline qui englobe la totalité des joueurs et la culture de chacun des royaumes dans lesquels se trouvent les guildes qui ont, elles aussi, souvent une culture qui leur est propre. Ces couches culturelles se retrouvent à différents endroits tels que les campements, les blasons (tant de guilde que de royaumes) ainsi que les styles vestimentaires.

Pour rejoindre une guilde, le GNiste se doit d'en adopter la culture, le style vestimentaire et les valeurs. Ainsi, il est plus facile pour les autres GNistes de déterminer à quel groupe le joueur appartient, mais aussi de quelle nation il provient. La façon la plus rapide d'arriver à ce résultat est d'adopter le code vestimentaire de la guilde choisie. Cependant, avant de se lancer et par mesure d'efficacité, il faut aussi considérer les titres de noblesse ou rôles de chacun et penser dès le début à ses aspirations, en tant que joueur, avant d'investir financièrement, physiquement et psychologiquement les efforts nécessaires à la conception identitaire de son personnage⁹. Les GNistes ayant orienté leur immersion

⁹ Il est également possible de simplement se vêtir de costumes médiévaux dans lesquels le GNiste s'identifie sans considérer ces éléments : le mot d'ordre étant d'incarner ce que le GNiste désire sans égards aux « contraintes » sociales que les joueurs s'imposent eux-mêmes.

davantage sur l'aspect « jeu géopolitique » qu'offre ce GN, portent grandement d'importance à l'affiliation de guilde et de nation d'autres joueurs. Afin d'intégrer les hautes sphères du jeu, le GNiste doit donc s'impliquer et mériter ses titres de noblesse ou ses rôles.

Ce sont chaque détail de ces éléments qui permettent aux GNistes de se situer socialement dans le jeu et d'adapter leur JDR en conséquence. Bien qu'il puisse sembler naturel de croire que les GNistes adoptent tous le même degré de JDR, certains parviennent à ne jamais déroger de leur personnage pendant toute la durée d'un événement en GN. D'autres, quant à eux, préfèrent rester eux-mêmes et ne désirent pas nécessairement incarner un personnage fictif à l'exception de l'habillement ainsi que le changement de leur patronyme afin de s'intégrer au GN choisit sans perturber l'immersion des autres. Ces GNistes peu actifs dans le JDR jouent tout de même un rôle important dans un univers tel que Bicolline : ceux-ci permettent de rendre vivant un événement d'une aussi grande envergure qu'est la GB enrichissante, en orchestrant diverses mises en scène qui permettent une immersion constante.

1.1.5 LES MISES EN SCÈNE DES GNISTES GRÂCE AU VÊTEMENT

Pour participer à l'univers de Bicolline, comme dans tout GN, le GNiste se doit d'adopter les codes culturels en vigueur. Ce sont ces codes qui permettent aux GNistes de se fondre dans la masse et ainsi progresser soit avec la trame narrative soit avec le jeu qui, rappelons-le, s'influencent. En évoluant à travers les univers fantastiques qu'offrent les GN, les GNistes apprennent à se « mettre en scène » (Goffman, 1973 a, 1973 b) d'une façon bien différente de celle dont ils ont l'habitude, en tentant de projeter une image qui est autre afin d'atteindre leurs objectifs (de jeu ou de joueurs). Ce faisant, les GNistes s'inscrivent dans une production d'images qui génèrent des interactions. Celles-ci prennent place au sein des rites d'interactions en commençant par exemple par une révérence ou des

salutations. D'ailleurs, Goffman mentionne que « [l]es images associées à la déférence sont dirigées vers la société en général, au-delà de l'interaction en cours, vers la place que l'individu a gagnée dans la hiérarchie de cette société » (Goffman, 1974, p.73). Dans le cas des GN, ces images, où ces systèmes symboliques sont d'une grande importance en raison des rôles qu'ils permettent de reproduire. Ce faisant, le GNiste peut, dès lors, tenter de simuler une impression bien définie, qui renvoie selon Goffman (1973 a) à la présentation de soi (p. 15), et vivre pleinement l'expérience en appréciant, entre autres, les émotions et en ayant du plaisir, ce qui nécessite un double processus de réflexivité axé sur le « voir faire » et le « voir agir » (Boutaud, 2007). Autrement dit, le GNiste s'intègre dans un système de production symbolique et sa participation influence directement les mutations inhérentes à ces derniers. Les GNistes provenant de plusieurs cultures, et faisant face à un flot continu de nouveaux joueurs, il faut donc considérer les codes sociaux produits comme fluides, modelables et changeants dans une ligne du temps relativement courte.

En partant de l'idée de Goffman (1973 a), qui présente le monde comme étant un ensemble théâtral où chaque individu est l'acteur de sa propre vie, il semble pertinent de faire le lien entre son concept de la mise en scène et celles observées dans les GN. En incarnant un rôle, dans ce cas-ci un personnage de GN créé de toutes pièces, l'individu peut se mettre en scène afin de produire un effet spécifique sur le public (Kalekin-Fisherman et Hiscock, 1988), en l'occurrence la ou les personnes avec qui il interagit. La métaphore du théâtre qu'utilise Goffman dans ses ouvrages permet dès lors d'illustrer la fine ligne qui sépare la vie sociale de la mise en scène. En GN, en complément du langage verbal, le langage non verbal est essentiel, ces deux types de langage étant intimement lié à la communication, ils regorgent de messages silencieux (Danesi, 2021) par lesquels l'individu parvient consciemment ou inconsciemment à communiquer. Selon Ray Birdwhistell, anthropologue américain, ces signes kinésiques sont toutefois « générés par des contextes spécifiques » (1968, p.105). Dans un contexte de théâtre vivant tel que le GN, la gestuelle prend une place importante dans la communication de certains signes. C'est le cas, entre autres, des salutations qui varient selon le rang social et la nation d'un

GNiste, mais aussi selon son occupation (sphère du jeu). Joint à ces derniers, le vêtement apparaît comme un moyen de communication (Delaporte, 1981) par lequel les GNistes parviennent à s'identifier. Alors que l'individu tend, au quotidien, à se mettre en scène pour tracer la ligne de sa propre histoire, le GNiste quant à lui tente par tous les moyens de produire une impression spécifique dans le but de s'intégrer rapidement soit dans une strate sociale en particulier soit à un groupe de joueurs. Pour y parvenir, l'individu adopte ce que Goffman appelle les rites d'interactions (1974) ou rituels qui sont l'expression d'un passage important ou d'un moment marquant d'une culture, d'un groupe ou d'un individu. Ces rituels facilitent les interactions et sont essentiellement constitués de composantes symboliques telles que l'usage des mots, la posture, la gestuelle, le non-verbal ou encore le vêtement. En posant ces rituels, l'individu s'inscrit dans une production théâtrale qui, comme le mentionnent Kalekin-Fisherman et Hiscock, « favorise des rencontres en face-à-face » (1988, p.85).

En s'intéressant au vêtement, plus spécifiquement à ses fonctions, puis aux interactions qu'il suscite, il faut d'abord prendre en considération les mises en scène qu'il engendre, mais aussi les rites d'interactions qu'il génère ou contribue à infléchir. En réalité, ces codes permettent de lier les règles de conduite aux individus d'une société (Goffman, 1974). On ne peut nier que les rites d'interactions prennent une place importante dans la vie quotidienne et que ces derniers peuvent également être perçus dans des univers fantastiques. Ces rites qu'il est possible d'entrevoir peuvent être élégamment élaborés ou encore n'être que de simples signaux échangés tels que les salutations (Goffman, 1974) ou encore les gestes non verbaux. Par ailleurs, grâce à ces rituels, l'individu parvient plus aisément à se positionner dans diverses situations sociales (Goffman, 1974). Dans le cas contraire, il devra tenter de comprendre les codes, et par conséquent, les significations des rituels afin d'adapter ses interactions pour consolider le lien social et favoriser l'intercompréhension.

Par l'entremise de leurs vêtements, les GNistes construisent ce que Goffman appelle une « façade sociale » (1973 a). Cette notion qui renvoie à une forme de langage verbal ou non verbal pourrait être qualifiée de théâtrale. À l'aide de ces façades, l'individu parvient à maintenir un rôle au sein d'une société et n'est pas nécessairement le même en fonction du contexte. De fait, pour parvenir à incarner un rôle, plus précisément un rôle dans un jeu, le GNiste doit maintenir une façade qui lui permet d'évoluer dans la société qu'il intègre et faire croire à cette façade aux individus de cet ensemble : dans ce cas-ci Bicolline. Roger Caillois [1958], sociologue français, quant à lui parle de « prise de masque » et le définit comme une « volonté de s'évader du monde en se faisant autre » (dans Béranger, 2007, p. 2). Ces concepts de mise en scène et de rites d'interactions dont Goffman fait étalage dans ses ouvrages *La mise en scène de la vie quotidienne Vol. 1 & Vol.2* (1973) et *Les rites d'interactions* (1974) sont au cœur des réflexions de ce mémoire et sont observables à plusieurs niveaux dans un contexte de GN. Goffman désigne le concept de mise en scène comme « [...] une sorte d'image, habituellement honorable et digne, que l'individu se trouvant en scène, dans la peau du personnage, essaie d'amener les autres à se faire de lui » (1973 a, p.238). En ce sens, le vêtement permet à l'individu de s'inscrire dans le processus d'expression de son rôle (social) et de le voir s'imbriquer dans l'appareillage symbolique qui permet de saisir les statuts sociaux (Goffman, 1973 a).

En effet, l'ensemble des GNistes présents lors de ces événements se prêtent à un jeu vivant qui dure de quelques jours à plusieurs années. Ils doivent se parer de cette façade ou prise de masque, mentionnée précédemment, pour parvenir à maintenir leur rôle, en l'occurrence celui qu'ils se sont eux-mêmes construit et qui n'est en rien semblable à leur vie ordinaire. Ces autres vies vécues lors de GN qui, bien qu'au départ imaginées, deviennent le temps de l'événement, un nouveau quotidien.

LES JOUEURS ET LEURS COSTUMES

Alors que le JDR est représenté comme un endroit où un individu peut « s'évader du monde en se faisant autre » (Caillois, 1958 dans Béranger, 2007, p. 2), le participant de GN quant à lui ne se contente pas d'incarner un imaginaire fictif (qui réside dans son esprit et dans celui des membres de son groupe), il construit aussi, à l'aide de costumes et d'accessoires, la représentation de ce qu'il se fait de son personnage. Désireux d'exprimer l'histoire et le vécu de celui-ci, le joueur choisit avec soin les différents éléments qui construiront l'éthos de ce qui deviendra l'une de ses vies imaginées dans un monde qui, bien que fictif, a des portées réelles. Si les joueurs s'imprègnent de différentes essences culturelles, ils incarnent avant tout un personnage imaginé qui, même s'il est inspiré d'éléments du passé, du présent ou du futur, demeure une création assemblée de toutes pièces. Cela permet tout de même de créer son propre univers fantastique à partir du réel. Ces joueurs sont donc des éléments essentiels permettant au jeu et à la narration d'avoir lieu : comme un jeu (de rôle) dans un jeu, ils prennent la forme de « personnage-joueur » (Di Filippo, 2010 dans Di Filippo, 2012, p. 175).

À Bicolline, j'observe que les joueurs semblent œuvrer à la fois comme joueurs « actifs » et comme joueurs « passifs ». En effet, le GNiste, par sa simple présence, se trouve parfois à faire partie intégrante du GN sans nécessairement être en mode « en jeu » ainsi, il devient un joueur passif. En se mettant en mode « en jeu », le GNiste devient un joueur actif puisque ses interactions permettent de faire évoluer le récit. En GN, le GNiste passif est aussi nécessaire que le joueur actif puisque le GNiste qui préfère participer au jeu offert a besoin d'un environnement immersif (en plus des bâtiments) : il est nécessaire, pour l'environnement qu'offre Bicolline, que des individus participent sans jouer pour recréer une forme de société, de ville. Ainsi, dans le GN et les jeux de rôle, le joueur devient alors réellement un élément du jeu et pas seulement un acteur externe : il incarne donc le pion de son propre jeu.

Pour y parvenir, le GNiste doit répondre aux règles et codes culturels qui encadrent les événements qui s'y déroulent. Ce sont ces mêmes règles de jeu qui sont les bases de la création d'un personnage. En effet, si le GN auquel le GNiste participe est de nature fantastique, celui-ci devra passer en revue les règles du jeu c'est-à-dire les composantes de l'univers telles que son époque, les créatures (humaines et fantastiques) ainsi que les règles de combats ou de magie. À partir de ces informations, le GNiste pourra alors construire un personnage qui s'intègre aisément dans l'univers et donner vie à celui-ci par le JDR. À ceci s'ajoute l'aspect vestimentaire qui prend une place importante dans la conception tant de l'univers que du personnage. Intimement liés, ces éléments sont déterminants dans le processus de projection de soi en tant que personnage « fictif ». Les éléments choisis pour constituer les habits d'un GNiste permettent de rehausser le JDR de ce dernier. Le GNiste semble entretenir une relation étroite avec le costume qu'il compose puisque ce dernier est une tentative de projection de soi, du moins du soi imaginé. Comme les déguisements au théâtre, les costumes projettent une image précise qui met en contexte rapidement le personnage incarné ou joué. Le costume est donc un point central dans un GN puisqu'il constitue à la fois l'image souhaitée, mais aussi l'environnement dans lequel il œuvre : le costume créant ainsi l'illusion du monde créé par un GN et ses GNistes.

Sylvie Roques, chercheuse associée au centre Edgar Morin (EHESS/CNRS), dans son ouvrage *Dans la peau d'un acteur* (2015), souligne l'importance qu'accordent les acteurs de théâtre à leurs costumes de scène. En effet, percevant les vêtements comme une seconde peau, les acteurs ne parviennent à connecter avec leurs costumes qu'en entretenant une relation presque intime avec ceux-ci. Pour incarner un personnage, ils se lieront avec leurs costumes de scène dans le but de percevoir les limites physiques et sensorielles qu'ils imposent. Par ailleurs, que ce soit un costume ou encore un avatar, le vêtement réel ou virtuel, tends à exprimer l'identité ou du moins l'identité souhaitée d'un individu. Cette manière de se projeter dans une tout autre entité (Hopolopainen & Mayers, 2000 dans Fron *et al.*, 2007) permet en réalité une meilleure incarnation d'un personnage. Faire un parallèle entre le vécu des artistes de théâtre, le GN et leurs façons d'aborder les

vêtements qui composent leurs costumes est d'autant plus évident en raison des similitudes entre les deux modes d'incarnation d'un personnage. De fait, le GNiste entretient, tout comme les acteurs, une relation privilégiée avec son costume puisqu'il en conçoit les moindres détails que ce soit seuls ou à l'aide d'un professionnel. L'objectif final est de projeter l'image du personnage souhaité et donc certains messages dans le but de faire partie de l'ensemble.

Bien que la construction d'un personnage prenne une place importante dans la participation à un GN, je m'intéresse seulement ici à la confection des vêtements d'un GNiste. Toutefois, comme ce sont les caractéristiques choisies par un GNiste (par exemple, les personnages religieux, les entités démoniques ou encore les races¹⁰) qui permettent la création des vêtements, je dois tout de même en mentionner les subtilités afin de bien rendre compte du lien entre le personnage et son vêtement. En considérant le vêtement comme une extension de l'identité du personnage incarné, le GNiste peut procéder à la confection de son costume et projeter l'image qu'il désire. Comme le mentionne Anthony Mathé, sémiologue français, « [l]e tissu, la coupe, le montage, la couleur, l'imprimé comptent en effet ici autant que les évocations culturelles et les connotations sociales » (2019, p. 261). À Bicolline, ces éléments sont d'une importance capitale dans l'association d'un GNiste à une catégorie précise (statut, culture, rôle, origine, caractéristiques). Le joueur, étant responsable de donner du sens à son jeu (Bonenfant, 2010 b), il se doit d'être minutieux dans le choix de ses caractéristiques sociales et vestimentaires afin de se donner sens et, par la même occasion, influencer l'interprétation des autres GNistes. Pour ce faire, le GNiste s'inspire tantôt de sa propre culture, tantôt d'une culture imaginaire véhiculée par le jeu vidéo, le cinéma ou encore les romans.

¹⁰ Les races en GN font référence aux elfes, humains, nains, fées, etc.

Cette minutie dont font preuve certains GNistes a été observée lors de la GB de Bicolline. Les joueurs laissent parfois transparaître leurs origines culturelles par l'entremise de vêtements traditionnels d'époque qui leur sont propres. C'est par exemple le cas de certains GNistes d'origine asiatique qui profitent de cet événement pour mettre de l'avant des vêtements traditionnels ou historiques issus de leur culture. Il n'est pas rare d'observer ces GNistes se rassembler autour d'un intérêt commun ou d'une culture soit pour la partager, soit pour en recevoir les apprentissages dans une logique d'échange culturel : ces rassemblements résultent parfois en la création d'une guilde ou plus rarement d'une nation. D'autres, quant à eux, s'inspirent davantage des mondes fantastiques véhiculés par l'œuvre de Tolkien : *Le Seigneur des anneaux* (1954), *Donjon et Dragon* (TSR, 1970) ou encore des jeux vidéo tels que *The Witcher* (CD projet ; Atari inc., 2007) et *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ainsi que les séries (ou film) qui en découlent. Bien que l'univers médiéval fantastique soit majoritairement représenté à Bicolline, certaines guildes, ou joueurs solitaires, préfèrent des costumes provenant de différentes époques et fabriqués plus ou moins à partir des procédés historiques : allant de la reconstitution historique telle que l'époque de la Renaissance ou encore le Byzantin jusqu'aux « inspirés de » qui sont plutôt des déclinaisons qui oscillent entre le vêtement historique et le fantastique. Il est possible d'observer ces deux variantes dans plusieurs GN en raison du terme « médiéval » qui est employé afin de représenter les différentes époques allant de la Rome Antique au Regency. En exemple, il suffit de penser aux costumes portés dans des représentations cinématographiques qui bien qu'elles soient qualifiées de « médiévales » sont plutôt de type médiévalisme. Même si les costumes peuvent paraître historiques, il n'est pas rare d'observer une composition vestimentaire plus ou moins juste dont les origines varient d'époques. Dans les GN, les vêtements prennent racine dans certaines époques puis évoluent pour correspondre à un idéal vestimentaire propre à chaque joueur qui n'hésite pas à fusionner différents styles, cultures ou fantaisies dans le but de créer leur éthos, et ce sans regards aux aspects purement historiques.

OUTILS

Alors que l'objectif initial était d'utiliser les enregistrements afin de capter les interactions des participants tout en me permettant de me concentrer sur l'observation des éléments qui entourent le vêtement, j'ai dû rapidement procéder à quelques ajustements dans la façon de collecter mes données en raison de la température. En effet, bien que cet élément puisse paraître banal, la météo a tout de même joué un rôle non négligeable dans la façon dont les participants ont interagi tout en me privant d'enregistrements sonores de qualité suffisante. Des cinq jours d'observations prévus, quatre ont été inondés par une pluie torrentielle obligeant les participants à rester dans leurs installations, offrant ainsi moins d'opportunités d'interactions en seul à seul en raison des espaces restreints et propices à ce type d'échanges. Cet imprévu m'a conduit à étendre ma période d'observation sur plusieurs événements afin d'accéder, en temps plus clément, aux joueurs. De plus, il m'était impossible d'utiliser le matériel sans risquer de le briser et ainsi compromettre les quelques données ayant pu être collectées puisqu'il était improbable de le préserver des intempéries avec les ressources à ma disposition.

Afin de pallier cet imprévu, j'ai dû prendre la décision d'exclure une collecte de données par enregistrement et plutôt me concentrer seulement sur une prise de notes constantes dans un journal de bord. Ce n'est qu'à la lumière de ce processus impromptu que j'ai pris conscience de la témérité avec laquelle j'avais entamé cette collecte de données : capter l'essence des interactions en m'appuyant sur des perceptions auditives afin de démontrer l'influence d'un vêtement sur celui-ci. En me reposant essentiellement sur des enregistrements, je me privais d'une dimension visuelle non négligeable que je me suis efforcée de faire transparaître dans un journal de bord et à l'aide de photos pour imaginer plus aisément la conception d'un costume de GNiste. Celui-ci ne devant être qu'un second support dans ce processus de collecte de données est soudainement devenu un outil

précieux dans lequel il est possible de trouver non seulement ce qui est vu, mais aussi ce qui est perçu.

Naturellement, en procédant de cette façon, ma recherche s'est davantage inscrite dans un processus de pertes de données tel que le décrit Piette (1996) dans Bianquis-Gaser (Mucchielli, 2009, p. 167). En effet, en raison des contraintes engendrées tant par la prise de notes en temps réel que par le retrait des enregistrements, la mémoire de la chercheuse devient alors l'outil principal sur lequel une collecte de données repose. Un tel processus a donc nécessité la tenue rigoureuse d'un journal de bord, et ce dès que l'occasion de se libérer se présentait. Il semble important, à ce moment-là, de souligner que, en contexte de JDR en GN, les périodes non immersives (hors-jeu) sont plutôt rares et qu'elles présentent un enjeu, lors d'une collecte de données, puisqu'il devient ardu de consigner après coup les observations sans en perdre certains éléments.

C'est par l'entremise d'un journal de bord et d'une grille d'observation (voir annexe A) qu'il est possible de « décrire le réel, le quotidien, les institutions, les comportements sociaux à partir d'une relation humaine » (Bianquis-Gaser dans Mucchielli, 2009, p.167). Bien qu'il serait intéressant de quantifier le nombre d'observations, plusieurs d'entre elles reposent sur des moments spontanés qui parfois furent également documentés dans un petit cahier de notes à titre d'aide mémoire. De plus, certaines observations utilisées proviennent de souvenirs, ceux-ci permettant souvent de mieux contextualiser un événement dans le temps : les observations étant essentiellement basées sur ma connaissance du terrain. En effectuant de l'observation participante active, l'observateur revêt à la fois le rôle de chercheur et de participant (Di Filippo, 2012), ce qui lui permet de contempler tout en exécutant les fonctions du statut qui lui est attribué par le groupe étudié. S'ancrer, comme je l'ai fait, aussi profondément dans mon terrain d'étude et de façon aussi prolongée, a permis de pallier ce risque de pertes de données, mais aussi la transformation des réalités (Bianquis-Gaser dans Mucchielli, 2009) engendrée par l'exercice de mémoire lors de la prise de notes. À l'aide de ce journal de bord, ont pu être consignés les noms des

personnages rencontrés, leur guildes et leur nation ainsi que le costume porté lors de l'interaction. Ces informations permettent de mieux diriger le contexte de la scène observée puis d'en noter les impressions et les réflexions qui s'y rattachent. En notant également des observations générales telles que le non-verbal, le costume du participant (brève description), le choix des mots lors de l'échange ainsi que la gestuelle employée, l'heure, l'endroit et la nature de l'interaction, il a été possible de broser un meilleur portrait de celle-ci, mais aussi du contexte dans laquelle elle avait lieu.

Pour mieux capter la portée d'un vêtement en GN, il faut d'abord comprendre le contexte dans lequel il évolue. Pour ce faire, il fallait d'abord bien saisir les subtilités du terrain étudié, mais aussi de la population. En établissant, un contact privilégié avec les participants de mon étude et mon terrain, j'ai pu développer mes outils de recherche permettant d'approfondir ma réflexion relative au vêtement et à ses fonctions. Dans ce qui suit, il sera question notamment des processus de création entourant la confection de mes outils de recherche (mes vêtements).

1.1.6 LE VÊTEMENT COMME OUTIL DE RECHERCHE : DE LA CONFECTION AU TERRAIN

« À Rome, faites comme les Romains » disait Ambroise de Milan au tournant du IV^e siècle afin de signifier de vivre de la même façon que les locaux. Empruntant cette sage pensée, il m'a semblé logique de confectionner des vêtements me permettant de m'intégrer à mon terrain d'étude. Pour ce faire, j'ai préféré m'inscrire dans un processus de recherche expérimentale et créative similaire à de la recherche et création qui m'a permis de lier, dans un premier temps, mon cadre théorique à la confection de mes outils de chercheuse et, dans un second temps, d'analyser la perception de ces derniers tant de mon point de vue que de celui de la population étudiée. Cette hybridité qu'offrent le paradigme de la recherche et celui de la création m'a permis de pousser mes réflexions et ma méthodologie d'observation participante à un niveau

que je n'aurais pu envisager au moment de débiter ce mémoire. Pour bien suivre le fil conducteur de mes recherches et surtout de mes créations, j'exposerai, dans la suite de ce chapitre, mon processus de création, les étapes de la confection d'un de mes outils de recherche puis je mettrai en exergue les différents concepts qui m'ont guidé tout au long de l'évolution de mes analyses et de mes costumes.

1.1.7 PROCESSUS DE CRÉATION

Reprenant l'idée de Sophia L. Burns, artiste en arts visuels, selon laquelle un chercheur qui explore la recherche et la création s'inscrit inévitablement dans une posture qui n'est pas nécessairement liée à la démonstration, mais plutôt au « comment faire » (dans Le Coguiec & Gosselin, 2006, p. 59), j'ai documenté chacune des étapes de mon processus de création. À partir de ce dernier, j'ai pu constater à quel point la recherche et la création peuvent être intrinsèquement liées. Toutefois, ce mémoire s'inscrit davantage dans une forme hybride entre le mémoire traditionnel, axé sur la méthode d'observation participante et l'autoethnographie ainsi que le mémoire en recherche et création qui m'a permis de confectionner mes outils de recherche. *Bien que des similarités soient observables entre processus de recherche et de création de mes outils de chercheuse, ce mémoire n'en est pas un de recherche et création.* En effet, bien que l'objectif premier d'un mémoire en recherche et création soit de produire une œuvre dont le résultat constitue la finalité de ce type de mémoire, dans le cadre de cette recherche, ce processus s'imbrique dans l'ensemble du projet de recherche : le vêtement, résultat du processus de recherche et création devient alors un *moyen* de parvenir à s'intégrer au terrain d'étude et de mieux saisir le sens de celui-ci.

C'est grâce à une savante combinaison bien dosée de concepts qu'il a été possible d'élaborer mes outils de recherche. En les alliant à mon imagination, je suis parvenue à exprimer les codes désirés. Au cours des six dernières années, j'ai eu le plaisir

d'expérimenter plusieurs styles vestimentaires médiévaux fantastiques parmi lesquels j'ai tenté d'exprimer mon identité de GNiste. Puis, lorsque l'idée de concevoir un mémoire s'est profilée, j'ai changé complètement mon processus créatif afin de venir l'appuyer avec des travaux de recherche.

En effet, ces premiers vêtements n'étant en réalité qu'une tentative d'être incluse dans les sphères sociales auxquelles je voulais me rattacher n'avaient, à l'époque, rien de bien élaboré si ce n'est qu'ils étaient inspirés par les caractéristiques de ces groupes. Toutefois, et avec un peu de recul, je peux tout de même entrevoir qu'à ce moment mes vêtements avaient quelques messages à communiquer. Le personnage que j'incarnais à l'époque, se voulait d'abord et avant tout être peu féminin ne serait-ce que pour éviter les inconvénients qu'incombent le port de toilettes volumineuses. Bien entendu, cette mise en scène élaborée à mes débuts dans ce GN n'était qu'une prémisse à ce qui viendrait plus tard.

Alors que simple scribe*, j'adoptais des vêtements qui n'avaient d'autre utilité qu'être à la fois pratiques, notamment en raison de l'espace souvent restreint dans lesquels mes services étaient requis, mais aussi devaient-ils refléter mes allégeances à une nation ou minimalement à une guild. En GN, il existe plusieurs façons d'accéder à des sphères sociales. Même si d'emblée, les aptitudes d'un GNiste restent au cœur de cette ascension sociale. Le GNiste peut parfois s'inventer des compétences afin de correspondre à son idéal imaginé (son personnage). Toutefois, si ce dernier n'arrive pas à appliquer ces prétendues compétences, il sera alors plus difficile d'évoluer dans une sphère de jeu ou sociale. Au moment de débiter l'établissement de la progression de mon personnage, je ne possédais pas les compétences de jeu nécessaires pour accéder aux postes souhaités. Toutefois, mes aptitudes issues de ma vie ordinaire m'ont permis de graviter autour de certains cercles sociaux sans parvenir à complètement m'intégrer. En observant les façons dont certains joueurs accordaient de la crédibilité au paraître, j'ai entamé une longue réflexion entourant le costume. En ajustant mon éthos vestimentaire, j'ai, peu à peu, accédé à de

nouveaux échelons sociaux principalement en raison de mes vêtements qui évoluaient au rythme de mes compétences : dans ce cas-ci, mes compétences primaires étaient mon habileté à concevoir et à coudre mes vêtements, puis les secondaires étant les compétences développées à même le jeu telles que les stratégies militaires ou politiques que je n'aurais pas nécessairement abordées dans la vie ordinaire. À ce moment-là, je ne saurais dire si c'est l'habit qui fit le moine ou si ce n'est que grâce à diverses actions nécessaires au jeu que j'ai pu obtenir un statut plus élevé que celui de scribe. Bien que l'opportunité d'atteindre un titre de noblesse fort important se profilait, j'entamai de construire l'éthos de mon personnage afin de refléter mes intentions, bien avant de m'élever au titre tant convoité. Pour y parvenir, je devais donc m'en remettre à mes observations sur le terrain, mais aussi aux écrits scientifiques. Ainsi s'est ouverte une vision totalement différente sur mon processus de création, basé sur la recherche, et qui m'a permis d'atteindre un degré du souci du détail que je n'aurais jamais pu atteindre.

Pour ce faire, je suis passée par neuf étapes créatives ; 1) Analyse du contexte, 2) Analyse du style vestimentaire, 3) Remue-méninges, 4) Lier les concepts et les notions sémiologiques, 5) Lier avec les codes sociaux historiques, 6) Création du costume, 7) Conception du patron, 8) Choix des couleurs, 9) Choix des finitions et des accessoires.

Lors de l'étape 1 (analyse du contexte), j'ai à prendre en considération la guilde de mon personnage incarné, les couleurs qui les identifiaient, leurs héraldiques, la nation dans laquelle elle se trouvait, le rôle des personnages qui la compose ainsi que les caractéristiques telles que les valeurs, les compétences et le type de jeu incarné. Parallèlement, j'ai également analysé le style vestimentaire lié plus directement à la nation plutôt qu'à la guilde (étape 2). Alors que certains groupes n'affichent que leurs couleurs, d'autres ont préféré utiliser seulement les éléments distinctifs de leur nation. Dès que ces deux premières étapes sont complétées et que les données sont illustrées (des croquis accompagnent souvent mes réflexions et mes observations), il est désormais possible de procéder à l'étape 3 : le remue-méninges. Cette étape est cruciale dans le processus créatif

puisqu'elle permet de composer un tableau d'idées basées sur mes premières observations. Pendant ces moments, apparaissent souvent les premières lignes d'un vêtement. Bien que les ébauches initiales soient vouées à évoluer, elles sont d'une grande importance pour les étapes suivantes.

On pourrait croire que d'encadrer le processus de création à l'aide de la science puisse créer certains freins à la créativité, mais, bien au contraire, j'ai accueilli cette dernière comme de nouveaux horizons à explorer. En effet, en ouvrant la porte à des interprétations conceptuelles telles que les mises en scène de Goffman (1973 a ; 1973 b), j'ai été en mesure d'élaborer de nouveaux codes et signes qui m'étaient jusqu'alors inconnus. Ainsi, mes « messages vestimentaires » furent davantage raffinés que s'ils n'avaient pas été appuyés par la science. Dans cette partie du processus créatif (étape 4 et 5), je profitais des ouvrages de Barthes (1983), Pastoureau (1995, 2004, 2005, 2007, 2014), Le Duc (1993), Goffman (1951, 1973 a, 1973 b, 1974), Ford (2021), Roche ([1989], 2015) et bien d'autres, qui tantôt relevaient de la sémiologie, tantôt de l'histoire du vêtement. La sémiologie permettant d'étudier les systèmes de signes, je pouvais donc m'en inspirer pour effectuer le choix des matériaux, des formes, des motifs et des couleurs de mes vêtements (Barthes, 1957 ; 1983 ; Le-Duc *et al.*, 1993 ; Pastoureau 2004 ; 2005 ; 2007 ; Quicherat, [1873] 2022) . Ce faisant, je devais aussi considérer l'époque à laquelle le GN se déroule afin de sélectionner un style vestimentaire adéquat, mais aussi comprendre les singularités des signes qu'ils pouvaient projeter à cette période. En liant ces deux étapes, j'arrivais finalement à la création d'un vêtement (étape 6). À partir d'un croquis quasi final, je pouvais désormais procéder à la conception du patron qui me permettrait de mettre en œuvre mes idées. N'étant pas couturière de formation, j'ai longuement réfléchi à cette 7^e étape puisqu'il faut à la fois considérer les aspects techniques tels que la gradation du patron, les courbes, les pinces ou les formes tout en s'assurant que cet ensemble projette l'idée souhaitée. Pour terminer (étapes 8 et 9), et si ce n'était pas déjà fait, j'ai à choisir les couleurs et les finitions qu'il ne faut en aucun cas négliger, puisque ce sont ces derniers qui véhiculent plus précisément les messages lors d'un GN. Il n'est pas rare que ce soient

plutôt les finitions (parures telles que des rubans, des « trims » de fantaisie, des perles, etc.) ou encore le tissu en soi qui agissent comme point de départ et qui déterminent l'ensemble du processus créatif : ce que je pourrais qualifier d'inspiration spontanée. De ce fait, bien que les étapes de mon processus créatif aient été énumérées, celui-ci est nécessairement flexible en raison des éléments inspirants qui peuvent se profiler sans prévenir : tel est le poids que doivent parfois porter les créatifs.

1.1.8 ÉVOLUTION DES OUTILS

D'abord simples, mes costumes n'étaient composés que d'un leggings (rappelant des chausses), d'une chemise dite médiévale, d'un corset de taille ainsi que d'une redingote (figure 1 et figure 2)



Figure 1. Costume 1

Figure 2. Costume 2

Ces premiers costumes ont été conçus avant tout dans le but d'accéder au GN fréquenté et n'ont qu'une seule particularité : leur neutralité. Au moment de concevoir ceux-ci, l'idée était de simplement parvenir à se fondre dans la masse afin de pouvoir observer les codes

culturels de Bicolline. Éventuellement, en m'intégrant à différentes sphères du jeu, les costumes ont évolué afin de projeter des signes précis tels que l'appartenance à ma nation, mes couleurs de guilde et les héraldiques qui y sont rattachés (figure 3, figure 4, figure 5).



Figure 3. Dos et devant d'une redingote avec héraldique



Figure 4. Dos d'une redingote avec h raldique de guilde



Figure 5. Costumes aux couleurs de la guilde de la chercheuse

Bien que ces premiers costumes n'ont pas  t  confectionn s dans le cadre pr cis de ce m moire, et donc ne s'appuyant pas sur des notions socioanthropologiques et

sémiologiques, il est tout de même pertinent d'en faire la mention puisqu'ils font partie intégrante du processus de création de ce qui allait devenir mes outils de recherche. Par ailleurs, ces derniers ont tout de même joué un rôle important dans la cueillette de mes données puisqu'il représentait des fonctions différentes des costumes fabriqués spécialement pour cette étude. En considérant l'évolution de la trame narrative du personnage que j'incarne, mes costumes ont tranquillement évolué dans le but d'appuyer les « titres »¹¹ qui m'étaient offerts par la nation et la guilda que j'avais rejointes. Le premier d'entre eux a été le costume de « *La Marquise* » (figure 6) dont la confection a été mise au point à la suite de ma nomination à un titre supérieur à celui de scribe. L'idée de segmenter ces deux types de costumes (avant statut et après statut) vient du fait que bien que plusieurs participants ont connaissance des statuts sociaux, d'autres, quant à eux, n'en savent rien. Il est donc devenu intéressant de tenter d'observer les interactions suscitées d'un costume à l'autre, d'un participant à l'autre, mais aussi d'un moment précis.

¹¹ À Bicolline, les joueurs emploient plutôt le terme « titre » pour désigner les rôles possibles dans le jeu géopolitique ; le terme est tiré de l'anglais « *title* ».



Figure 6. Costume « La Marquise »

Ce long processus d’ancrage de mon personnage par l’entremise du costume m’a permis de faire évoluer, avec lui, les différentes mises en scène désirées en m’inspirant d’un grand éventail d’ouvrages portant sur le vêtement et le costume à travers les âges. Il va sans dire que des incontournables tels que *L’histoire du costume en occident* (Boucher, 2023), *Histoire du costume en France depuis les temps les plus reculés* (Quicherat, ([1873], 2022) ou encore *Histoire du costume* (Hansen et al., 1956) m’ont permis de maîtriser l’art de la mode médiévalisme, et surtout d’en comprendre ses enjeux sociaux et ses fonctions. Puis, en liant ces ouvrages aux écrits sémiologiques tels que celui de Barthes ([1967], 1983) ; *Système de la mode* (dans sa façon de réfléchir aux messages à projeter, et ce dès le tracement des premières lignes d’un patron de couture) sans oublier les notions de couleurs et de formes décrites dans les ouvrages de Pastoureau (1989 ; 2007 ; 2014) il m’a été possible de créer mes costumes en leur proférant des intentions précises à travers les symboliques possibles du vêtement.

À l'aide de ces lectures fut créé un premier costume « *La Saigneuse* » (figure 7) qui se voulait en être un de transition de mon titre de Marquise à celui de Seigneure (se dit Saigneuse dans cette seigneurie*). En effet, au moment de sa confection, des élections avaient été levées. J'ai donc saisi l'occasion de mettre en pratique certaines notions. Préférant alors des matériaux plus nobles, le velours de coton fut utilisé et la couleur rouge choisit dans le but de représenter les couleurs de la guilde d'appartenance. Alors que se profilaient les prémices d'une guerre (dans le jeu), j'ai tenté de refléter à la fois une certaine élégance, puisque ce costume était confectionné dans le cadre d'un bal, tout en projetant un effet militaire. Pour ce faire, j'unissais une jupe à un veston n'est pas sans rappeler l'Attila porté par les hussards (militaires hongrois) dans les années 1880 (Racinet, 1989) et dont les épaulettes amovibles se voulaient être une représentation de la carrure qu'offrent les épaulettes militaires ou encore les armures. Pour souligner ma provenance, l'emblématique aigle bicéphale des héraldiques de ma guilde a été brodé à la main de chaque côté des épaulettes.



Figure 7. Robe « La Saigneuse »

Vint par la suite la confection de la robe « *couronnement du Roy* » (figure 8) qui fut également pensée d’abord pour correspondre au décorum nécessaire à l’événement, mais qui se devait également de refléter mes allégeances. Pour ce faire, j’ai choisi de représenter les couleurs de ma guilde (le rouge et le noir) ainsi que l’aigle bicéphale. Le drapé noir partant des épaules se voulait être une représentation d’une cape souvent portée comme accessoire ou encore à des fins pratiques (intempéries, froid). Proférant une certaine longueur à cet élément, je puis tenir à distance les nobles désireux de m’approcher. Cette idée se voulant être le reflet des robes aux longues draperies qui conféraient un statut en raison du message économique que cela pouvait représenter (Boucher, 2023). Ces toilettes que les dames portaient à une certaine époque telle que le Rococo, pour ne nommer que cet exemple, étaient constituées de plusieurs verges de tissus qui prenaient place sur des paniers¹². Cette démonstration de pouvoir par l’entremise du vêtement réside dans l’interprétation des codes de l’époque. En effet, plus la quantité de textile est grande, plus la robe est onéreuse. À ceci s’ajoute la matière (soie, velours, lin, coton, etc.) qui permet également une interprétation économique. En revêtant ces robes, les dames parviennent à exprimer un statut social, dont l’étiquette propre à cette période exige un certain décorum qui nécessite parfois de se tenir à l’écart de certains personnages influents (Boucher, 2023 ; Roche, 1989). Bien que le costume « *couronnement du Roy* » (figure 8) soit inspiré de l’idée de ce code social, ce dernier ne peut être qualifié plutôt de médiévalisme : il appartient plutôt à un style fantastique inspiré, entre autres, de l’univers de *Game of Thrones* (George R. R. Martin, 1996).

¹² Les paniers font partie des sous-vêtements portés au XVIII^e siècle . Ils sont portés par les femmes dans le but de soutenir et créer du volume aux jupes portées. Ils sont portés de chaque côté des hanches afin de proférer l’illusion d’un bassin plus ample tout en créant un effet plat sur le devant. À ne pas confondre avec le vertugadin qui prend place à l’époque de la Renaissance et qui a plutôt une forme conique.



Figure 8. Robe « couronnement du Roy »

Dans le même ordre d'idée, la robe « *vision Impériale* » (figure 9) confectionnée dans le cadre du Tournoi des Nations est également de nature fantastique. À cette fin, chacun des éléments qui la composent devait être significatif. Puisque l'événement a pour but de mettre de l'avant les nations plutôt que les guildes qui les constituent, ce costume a été pensé en considérant les héraldiques de l'Empire (nation dans laquelle la guilde de mon personnage évolue) qui représentent un griffon d'or sous fond bleu et rouge. D'abord, les couleurs choisies se devaient de représenter la nation : dans ce cas-ci le rouge et le bleu. Ensuite, les plumes étaient une représentation de celles pouvant être perçues sur les ailes du griffon impérial. Le sceau à la taille ainsi que le parchemin est couramment utilisé en GN dans le but de signifier un accomplissement quelconque. Ces derniers sont remis lors de cérémonies pour souligner l'excellent travail ou encore des compétences et des actions ayant permis de gagner, par exemple, une bataille. Pour cette robe, l'utilisation d'une cape

avait pour but d'exprimer un certain statut s'approchant de la royauté sans nécessairement en faire partie. Non présent sur la figure suivante, cette dernière était accessoirisée par le port de l'étendard du drapeau de ma nation. Ce n'est que la combinaison de ces deux éléments (la robe et l'étendard) qui a permis de transmettre de façon explicite le message suivant : je représente ma nation.



Figure 9. robe « vision impériale »

Les deux robes suivantes ont été confectionnées en considérant davantage les modes des différentes époques sans nécessairement pouvoir les qualifier comme étant historiques. La première (figure 10), grandement inspirée de la robe rouge de Claire Fraser dans la série *Outlander* (2014) qui est une adaptation cinématographique de la série de roman *Le chardon et le tartan* (1991) de la romancière Diana Gabaldon, n'est pas sans rappeler, quoique simplifiée, le Rococo parut entre 1730 et 1770 (Hansen *et al.*, 1956). Le volume de ce type de robe nécessitant un nombre important de tissus, elles permettaient de

conférer un statut social et économique puisque les matériaux pour les confectionner étaient, à l'époque, source de richesse (Roche, 1989 ; Boucher, 2023) et donc une forme de pouvoir. Cette fois, seule la couleur rouge est utilisée en raison du changement de titre : étant désormais Saigneuse (seigneuresse), il m'a semblé logique, par le jeu de mots engendré par ce titre, que cette robe ne soit que rouge. De plus, aucune héraldique n'est visible sur cette dernière, l'aigle bicéphale étant plutôt représenté sur la couronne qui complète l'ensemble. Celle-ci confère également une certaine notoriété au titre du personnage et vient rappeler aux GNistes les couronnes de la noblesse à travers les âges.



Figure 10. Robe « Claire Fraser »

Contrairement à certains des précédents costumes, cette seconde robe nommée « *noble paysanne* » (figure 11), a été confectionnée sans but distinctif outre que de correspondre à des fonctions pratique. Toutefois, elle est composée d'éléments récurrents tels que les

couleurs (rouge et noir), les matériaux plus nobles (velours de coton et soie), le perlage (sur les manches et le devant du corsage) ainsi que le style qui sous-entend une place en haute société.



Figure 11. Robe « noble paysanne »

Chacun de ces costumes a été porté lors d'activités spécifiques ayant lieu à Bicolline, puis reporté plus occasionnellement lors de la GB. À l'aide de ces derniers, j'ai tenté, dans un premier temps, de raffiner mes messages projetés par mes outils (vêtements), et, dans un deuxième temps, recueilli mes données (observations). Dans une ultime phase de création, un dernier costume a été confectionné en s'inspirant de la très populaire (auprès des adeptes de la reconstitution historique) Anne Boleyn, l'une des six femmes du roi Henri VIII. L'objectif de celui-ci est de pousser les limites de l'ostentation et de les rallier à une image culturelle populaire, qui tend à exprimer la royauté dans le but de tenter de

percevoir un changement dans les interactions entre mon personnage et les participants. Pour ce faire, cet outil sera utilisé lors du BP qui lance la saison des festivités du duché de Bicolline. Pour cet ensemble nommé « *mother Empire* » (figure 12), j'ai opté pour les couleurs de ma nation (rouge et bleu) plutôt que celle de ma guilde. Le choix des matières premières est la soie ainsi que le coton. De plus, des perles naturelles ont été utilisées sur le pourtour de l'encolure et la ceinture (absente sur les photos). Outre les couleurs, le choix du motif de la robe ne présente pas de signification spécifique. Toutefois, l'abeille (figure 15) est une symbolique forte du moyen âge et paraît dans plusieurs vêtements, monnaies, héraldiques, etc. Pour compléter la tenue, une capeline (figure 13) imitant les fourrures en hermine dont se paraient les Rois et les Reines : cette dernière à elle seule inspire un certain statut et complète le message que doit projeter l'ensemble. L'escoffion et la couronne (figure 14), quant à eux, font office d'accessoires qui complètent l'image royale visée.



Figure 12. Robe « mother Empire »

Figure 13. Capeline en fausse hermine



Figure 14. Escoffion et couronne



Figure 15. Abeilles brodées sur une chemise

CONCLUSION DU CHAPITRE

Bien que délicate, et peut-être complexe en raison du degré d'implication nécessaire, la méthodologie d'observation participante, dans un contexte aussi immersif, permet de réellement s'imprégner des codes culturels vestimentaires en vigueur de ce terrain d'étude. En intégrant aussi profondément cette microsociété, il est possible de voir émerger des interactions spontanées riches en information puisque le participant n'était pas confronté au bruit qu'un chercheur peut occasionner par sa simple présence. Ainsi, les échanges viennent naturellement et le chercheur peut se concentrer sur son objectif principal, en l'occurrence le vêtement, tout en poussant les limites de ses hypothèses.

De cette immersion complète qu'offre l'observation participante, j'ai été en mesure de développer mes outils de recherches, mais aussi mon cadre théorique qui se sont inter-influencés tout au long de ce mémoire. Ces derniers m'ont permis de porter un regard sur les façons dont le GNiste confectionne ses vêtements, de quelle manière les symboliques vestimentaires prennent place dans un GN, mais aussi les façons de les percevoir. Ainsi, j'ai pu discerner les nombreuses fonctions du vêtement et les lier aux observations menées sur le terrain. Le prochain chapitre met de l'avant la fonction sociale, la fonction

symbolique, la fonction identitaire, la fonction politique et, pour terminer, la fonction interactionnelle qui composent le vêtement.

Chapitre 2. FONCTIONS COMMUNICANTES : LE VÊTEMENT COMME MESSAGE

2 INTRODUCTION AU CHAPITRE

En GN, le vêtement permet d'accéder à l'univers dans lequel il prend place. Sans les costumes des GNistes, les participants de ces événements devraient utiliser davantage leur imagination et se reposer sur l'environnement afin de créer de toutes pièces un nouveau monde en décrivant physiquement leur personnage, mais aussi ses vêtements. Pour bien saisir la portée d'un vêtement à travers les époques, je propose, dans ce chapitre, un état des lieux du vêtement qui mène nécessairement à la distinction entre les vêtements, les costumes et les déguisements. Ces bases permettent de mettre en lumière l'évolution du vêtement à travers le temps, les sociétés et les cultures pour en extraire des fonctions sociales, symboliques, identitaires, politiques et interactionnelles puis à d'autres fonctions qui seront présentées dans le prochain chapitre. Ces fonctions mettent en exergue les façons dont le GNiste conçoit le vêtement et de quelle façon il interagit. J'en rendrai compte par l'entremise d'observations qui décrivent des scènes (moment d'observation sur le terrain d'étude) où le costume est en action. Chacune des fonctions présentées permet de lier à la fois la théorie et les observations afin de leur donner sens. Par ailleurs, les fonctions, bien qu'abordées individuellement, finissent tout de même par se recouper. En effet, certaines fonctions sont si intrinsèquement liées qu'elles sont parfois quasi indissociables. En exemple, un costume ne peut être pensé sans sa fonction protectrice puisque cette dernière constitue l'un des objectifs primaires d'usage d'un vêtement. De plus, le vêtement étant une représentation sociale et culturelle, plusieurs fonctions sont nécessairement impliquées dans le but de projeter l'évolution d'un individu dans son

environnement : il suffit de penser à la fonction sociale, politique ou encore identitaire qui se complète parfaitement dans un contexte de JDR en GN. Dans le but d'assurer une meilleure fluidité de lecture, une typologie des fonctions principales du vêtement repérées sera présentée par le prisme d'un diagramme de Venn.

2.1 ÉTAT DES LIEUX : LE VÊTEMENT COMME MESSAGE

Alors que certains chercheurs comme Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin (2007 ; 2011) ainsi que Sébastien Kapp (2015 b) s'intéressent plus spécifiquement aux GN, peu paraissent se préoccuper de l'ensemble des éléments qui composent ceux-ci. En effet, comme je l'ai mentionné précédemment, l'existence d'un GN semble reposer sur trois éléments fondamentaux auxquels j'en ajouterais un quatrième : 1) la trame narrative ludique et le système de jeu, 2) les joueurs et les maîtres de jeu, 3) l'environnement (décors, lieu) et 4) les vêtements. De ces éléments, c'est le vêtement qui retient mon attention en raison de ses nombreuses fonctions dans le jeu.

Le vêtement prenant une place importante dans une société, il faut d'abord remonter le temps afin d'en comprendre les origines et mieux le contextualiser. En effet, le vêtement d'aujourd'hui est le résultat d'une longue évolution sociale, économique, politique et culturelle qui permet d'entrevoir non seulement comment l'habillement constitue une extension de soi (Goffman, 1974), mais aussi les statuts sociaux qui y sont rattachés. En brossant un état des lieux des connaissances portant sur le vêtement, il est possible de mieux saisir la portée de ce dernier dans un contexte culturel, historique, social et économique. En parcourant différents ouvrages portant sur le vêtement à travers les âges (Boucher, 2023 ; Quicherat [1873], 2022 ; Roche [1989], 2015 ; Hansen *et al.*, 1956) tant d'un point de vue politique, psychologique, social, culturel, sémiologique et même numérique, j'ai pu observer les nuances qui permettent de positionner le vêtement comme un média de communication non verbal.

Il semble juste de penser au vêtement d'un point de vue communicationnel en raison des messages qu'il parvient à transmettre. En s'intéressant au vêtement communicant, il est possible de mieux délimiter cette recherche. Bien que le terme de « vêtement communicant » semble, à première vue, tout à fait approprié pour cette étude, la définition que l'on trouve dans les études est pour le moment restreinte. Louise Poissant, professeure à l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), dans son article « *Le vêtement communicant : pour une écologie médiatique comme un outil des arts de la scène* » (2006), définit l'expression, dans le domaine des arts, comme ce qui permet plutôt de transmettre des messages (au sens propre) par l'entremise de technologies en intégrant des capteurs permettant de communiquer des actions à la scène comme l'éclairage, la musique, etc. (Poissant, 2006, p.47). L'objectif de ce mémoire étant de mieux comprendre les fonctions du vêtement et les interactions qu'elles suscitent dans le cadre d'un GN, adopter cette définition ne pouvait donc pas convenir d'autant plus qu'il n'est pas exactement question d'arts classiques de la scène¹³ ni des technologies numériques : le GN étant plutôt l'entrecroisement du jeu, d'une mise en scène théâtrale et de l'imaginaire menant au JDR. Ainsi, la vision qu'offre Poissant sur le vêtement communicant permet d'entrevoir les différentes façons dont un message, par l'entremise du vêtement, peut être projeté sans toutefois faire écho au terrain d'étude.

Il va sans dire qu'il paraît presque impossible de parler de rhétorique du vêtement sans mentionner Roland Barthes, philosophe et sémiologue français, et son ouvrage *Système de la mode* ([1967], 1983). Bien qu'il semblerait logique de s'en inspirer, ce dernier peine à joindre mes réflexions en raison de son aspect davantage centré sur les représentations linguistiques de la mode et de l'influence qu'elles peuvent avoir sur une image (dans une revue de mode par exemple) que sur le vêtement en lui-même et ses fonctions. Toutefois,

¹³ Le GN n'est pas exactement un « art de la scène », bien qu'il y ait des « mises en scène ».

Barthes est d'une aide précieuse dans la compréhension de la configuration des signes vestimentaires, notamment au moment de confectionner un vêtement. Cette façon dont Barthes entrevoit la projection de signes¹⁴ dès la conception primaire d'un vêtement, c'est-à-dire de l'idée du patron jusqu'au produit final, m'a permis d'aborder à la fois la fabrication de mes outils de recherche ainsi que l'observation et l'analyse des habits portés par les GNistes avec une perspective davantage aiguisée. Ce n'est qu'en ayant en tête cette vision que j'ai pu mener à bien les différentes phases réflexives de ce mémoire.

Avant d'analyser le vêtement en GN, il semble pertinent de se questionner, comme l'a fait Susan B. Kaiser dans son ouvrage *The social psychology of clothing : symbolic appearances in context* ([1995] 1997, p. 14) sur les raisons de se vêtir. Dans celui-ci, Kaiser élabore quatre propositions principales sur les motivations qui nous poussent à nous habiller : la raison de la modestie (p. 15) ou la pudeur découlant du christianisme ce qui renvoie à l'image d'Adam et Ève qui, après avoir goûté au fruit défendu, ont couvert leur intimité à l'aide de feuilles. La raison de l'immodestie (p. 15), reprise au psychologue Westermarck (1921, dans Kaiser, 1997) basée sur l'attraction sexuelle. Contrairement à la raison de la modestie, la raison de l'immodestie repose plutôt sur le désir d'un individu à exposer son corps dans le but d'attirer les autres (Kaiser, 1997). La raison de l'ornementation (p.16), elle, réfère aux façons de décorer ses vêtements. Enfin, la raison de la protection (p.17) suggère que le vêtement trouve son utilité, par exemple, pour contrer les intempéries. Cette ambivalence entre les raisons de se vêtir démontre la complexité quant à l'interprétation d'un vêtement. En suivant son évolution culturelle et sociale à travers le temps, il est possible d'en comprendre les interprétations possibles relatives au perçu du vêtement. Le vêtement de GN, quant à lui, tend à relever davantage de la raison de

¹⁴ De façon minimale, on peut définir le signe comme ce qui tient lieu pour quelque chose d'autre pour quelqu'un dans un contexte particulier et qui est essentiel au processus de signification (Eco, 1988).

l'ornementation et de la raison de la protection – à quelques égards – qu'aux raisons de la modestie et de l'immodestie abordée par Kaiser (1997). En effet, les costumes portés par les GNistes sont conçus uniquement dans un but ludique, dans un objectif de « paraître » et, dans un besoin plus primaire, d'être protégés de la température. Toutefois, il serait juste de considérer la raison de la modestie puisque l'individu tend à préférer être couvert par ses vêtements afin de préserver sa pudeur lors de ce type d'événement. Pour la raison de l'immodestie, il semble approprié d'envisager que, pour certains, l'attraction sexuelle puisse être au cœur de la confection de leurs vêtements, et ce même dans un contexte ludique.

D'abord utilisé pour des fins pratiques, le vêtement s'est vu attribuer des qualités esthétiques qui sont propres à chaque culture. Dans les GN, dont la thématique est dite médiévale fantastique, ce sont davantage les vêtements occidentaux de différentes époques qui composent l'habillement. Partant de la période byzantine (env. 300-1450) et s'étendant jusqu'à la Renaissance (env. 1480-1510) et plus rarement au Baroque (env. 1620-1715) (Hansen *et al.*, 1956), le vêtement est présenté sous différents aspects. Alors que certains GNistes optent pour une reconstitution historique vestimentaire méticuleuse, d'autres mélangent les époques sans scrupules, à un tel point qu'il pourrait être ardu de donner sens à cet amalgame non homogène de vêtements. Contrairement aux périodes visées, le vêtement n'est peut-être pas chargé d'un message statutaire lourd de sens comme c'était le cas dans un passé lointain, comme à l'époque du Roi Louis XIV où le port de l'hermine était gage de royauté ou de richesse (Boucher, 2023). Cependant, ces interprétations vestimentaires que la noblesse avait autrefois en respect teintent tout de même l'imaginaire des GNistes ainsi que les systèmes de codes sociaux et culturels propres aux GN. Alors que le vêtement est perçu différemment d'une culture à l'autre, ce dernier permet ce que Daniel Roche, historien français, appelle une « culture des apparences » ([1989], 2015). Autrement dit, les vêtements parviennent à exprimer des tendances et instaurent des codes sociaux qui transmettent des messages.

De ces tendances résulte également une économie non pas exclusivement basée sur le vêtement, mais dont la portée est non négligeable. Avant l'industrialisation, les matériaux pour confectionner le vêtement étaient non seulement difficiles à fabriquer, mais aussi onéreux à produire et peu durable (Roche [1989], 2015). Alors que la soie et les différentes façons de tisser les matières ont creusé l'écart entre le vêtement nobiliaire et le vêtement paysan (Boucher, 2023), l'habillement, par son évolution constante, poursuit sa course de la symbolisation non seulement des apparences, mais (surtout) du rôle social (Roche, [1989], 2015). Tandis que les paysans devaient se vêtir avec une verge de tissu et en optimiser les moindres retailles, les nobles, quant à eux, se couvraient avec des quantités pouvant aller jusqu'à plus d'une dizaine de verges (Boucher, 2023) sans se soucier des pertes textiles. Cette façon d'arborer l'ostentation comme un signe de richesse a pris fin lors de la Révolution française (Barbier *et al.*, 2021). Dès lors s'instaure un autre code pour se vêtir, appelant à bien plus de modestie, où la sobriété est désormais signe de bon goût (Roche, 1989 ; Boucher, 2023).

Dans un autre ordre d'idées, si ces subtilités communiquées par le vêtement symbolisent les statuts en société, posséder des tissus permet aussi de gravir les échelons sociaux. C'est notamment grâce à l'industrialisation textile qu'il est possible pour les riches commerçants d'accéder à des sphères sociales qui leur étaient autrefois hors d'atteintes (Boucher, 2023). Ces marchands, en détenant un certain monopole textile, parviennent à influencer le système économique, mais aussi politique en gravitant autour d'individus de pouvoir. De toute évidence, l'industrialisation a joué un rôle majeur dans le développement du paraître social et celle-ci, poursuivant son chemin, permet aux individus de façonner une image qui les représente.

2.2 VÊTEMENT, COSTUME, DÉGUISEMENT?

Ces bouts de tissus, découpés puis assemblés de sorte à former ce que la plupart d'entre nous appellent des vêtements constituent avant tout l'habillement d'un individu, c'est-à-dire la façon dont celui-ci a de se vêtir que ce soit pour sa fonction pratique, protectrice, identitaire, politique, imaginaire, immersive ou sociale dont nous préciserons la nature plus tard (Barthes, 1957, Delaporte, 1980, Balut, 2014).

Dans les GN, j'observe plusieurs façons de qualifier l'habillement : pour certains, ce sont simplement des vêtements, pour d'autres, des costumes ou des déguisements. Ces différentes façons de qualifier un vêtement méritent qu'on s'y attarde afin d'en poser une définition claire. Pour bien saisir, sous toutes ses coutures, le vêtement, il faut d'abord tenter de comprendre ses utilisations. Selon Roche ([1989], 2015, p.12), le vêtement se définit comme étant « tout ce qui sert à se protéger, à l'orner, ou le défend des injures de l'air ». En ce sens, le vêtement semble vouloir répondre à des besoins primaires tels que se protéger du froid ou de la chaleur, mais pas seulement. En réalité sa destinée est bien plus complexe qu'il n'y paraît et revêt différentes significations selon les époques et les contextes sociaux. Néanmoins, et au fil de cette recherche, j'observe des similarités dans les manières d'attribuer des fonctions aux vêtements par l'entremise, en outre, de rituels spécifiques ou plus généraux. Le vêtement peut alors être utilisé sous différentes formes comme le costume ou le déguisement.

Le costume, système vestimentaire (Barthes, 1957) qui compose l'habillement propre à une époque ou encore à une culture (Blanc dans Pastoureau, 1989 ; Ford, 2021), permet de créer une apparence spécifique à un contexte donné : le costume étant lié à des groupes sociaux tels que la toge pour les avocats, le sarrau pour les médecins ou encore les habits de travail comme les complets et les tailleurs. En réalité, cette façon d'interpréter la signification du terme « costume » provient sans doute de son étymologie qui prend racine de l'italien « *coutume* » et qui désigne une manière de se vêtir selon une coutume (Roche [1989], 2015). Sous ces auspices, l'accoutrement dont sont vêtus les GNistes se

positionne davantage comme un costume plutôt qu'un déguisement puisqu'il représente à la fois différentes époques et une culture propre au GN. Puisque les GNistes qualifient davantage leurs habits comme des vêtements ou des costumes, j'utiliserai également ces deux termes dans ce mémoire.

Le déguisement, à l'instar du costume, est, pour sa part, un ensemble d'éléments comprenant des vêtements et des accessoires qui participent à une expression créative, voire à la limite du théâtral, qui déguise un individu : le déguisement devient ainsi un système de dissimulation qui permet de se faire passer pour autre que soi (Schouler, 1986). On retrouve le déguisement dans des soirées thématiques, Halloween ou encore lors de Comiccon sous forme de cosplay. Ce n'est pas sans rappeler, également, les déguisements portés par les enfants dans le but d'incarner des rôles imaginaires fantastiques ou encore de « faire semblant », comme dans les jeux où ils reproduisent leur environnement de famille en intégrant plusieurs couches comme les rôles familiaux, les statuts sociaux ou encore les métiers du monde ordinaire. Les « vêtements-déguisements » deviennent alors des objets qui permettent aux enfants d'activer une forme de JDR. Pour les adultes, même chose : plus affinés, leurs déguisements génèrent des occasions de se mettre dans la peau d'un personnage. Cependant, les GNistes semblent moins s'identifier à cette pratique du déguisement puisqu'ils considèrent davantage leurs habits comme les vêtements quotidiens de leur personnage : leurs vêtements devenant ainsi leurs habits de tous les jours lors des événements de GN auxquels ils participent.

2.3 LE VÊTEMENT COMME MESSAGE : SOCIAL, SYMBOLIQUE, IDENTITAIRE, POLITIQUE DANS LE JEU

Parfois simples, parfois élaborés, les costumes en GN permettent de représenter les différentes interprétations de personnages possibles comme l'humain, l'elfe, la fée ou encore l'orc pour ne nommer que ceux-ci. De cette façon, le GNiste peut projeter un « moi

corporel » (Flügel, 1982) de son personnage incarné à l'aide de ses articles vestimentaires : le « moi corporel » fait référence aux manières dont l'individu parvient à percevoir et positionner son corps (Flügel, 1982). En adaptant ses comportements, l'humain tend à modifier sa façon d'interagir avec les autres et parvient à influencer la perception des autres à son égard. Dans le cas des GNistes, ils s'inspirent tantôt de l'histoire, tantôt du cinéma dans le but que leurs costumes racontent une histoire. Les différents symboles qui le composent s'inscrivent dans une volonté de démontrer un rang social, un rôle ou encore un métier.

Ces « messages vestimentaires » ne sont pas sans rappeler les fonctions du langage du linguiste russe Roman Jakobson (1960) qu'il divise en six fonctions ; la fonction expressive, la fonction conative, la fonction référentielle, la fonction métalinguistique, la fonction phatique et la fonction poétique. Le vêtement, plus précisément le costume de GN, tend à vouloir s'inscrire dans ce processus de communication que Jakobson propose en raison des nombreuses fonctions primaires et secondaires qui le composent, mais aussi des systèmes symboliques qu'il exprime.

Alors que le GN s'efforce d'exposer une position qu'elle soit émotionnelle (sentiment d'appartenance par exemple) ou une opinion (politique, entre autres) par l'entremise des costumes qu'il confectionne (fonction expressive), ce dernier tente – et parvient parfois – à influencer les comportements des autres GNistes à l'aide de ces vêtements. En effet, le vêtement, notamment en GN, permet d'infléchir des agissements entre GNistes (fonction conative). C'est le cas en outre des façons de manifester les allégeances lors d'un conflit dit de guerre en GN.

Lors de ma collecte de données, j'ai pu observer certains participants se parer de représentation de légumes, plus particulièrement de panais afin d'exprimer leur soutien à un camp plutôt qu'à un autre. Portés sur leurs vêtements, et de différentes manières (épinglettes, images, figurines, etc.), les individus de ce regroupement pouvaient aisément se repérer. Dans ce contexte, j'ai également pu observer des changements de

comportements entre des groupes (guilde ou nation) habituellement ennemis, se saluer respectueusement puisqu'ils portaient tous deux l'emblématique légume. En plus d'agir sur la conduite entre deux partis, les symboles portés sur des vêtements parviennent rapidement, lorsqu'on détient les codes, à informer (fonction référentielle) : en exemple, les couleurs portées, les héraldiques ou encore le style vestimentaire adopté. Cette façon dont les joueurs se classent dans des groupes sociaux distincts n'est pas sans rappeler la théorie de l'identité abordée par Tajfel et Turner (1986) qui met en lumière les processus de catégorisation, d'identification et de comparaison sociale qui influencent les groupes et les comportements non seulement à l'intérieur de ceux-ci, mais aussi entre différents groupes.

À l'aide de symboles, les GNistes parviennent à maintenir un contact social entre eux (fonction phatique) par l'entremise de révérences (non verbal) ou par des interactions (verbal) occasionnées par le vêtement. De plus, le vêtement de GN étant une forme d'art et d'expression symbolique, il permet de diffuser des messages axés sur l'esthétisme (fonction poétique). Ce raffinement, perçu dans les costumes par certains GNistes, laisse entrevoir un discours axé sur les vêtements portés. En effet, certains participants s'intéressant à la confection de costumes de GN se permettent d'aborder un de leur comparse dans le but d'échanger sur leur apparence vestimentaire. C'est le cas en outre des amateurs de reconstitution historique qui n'hésitent pas à questionner la nature d'un vêtement et les façons dont il peut être nommé. Bien que légèrement alambiqué, il est possible de percevoir, dans un sens, la fonction métalinguistique du vêtement dans la compréhension des codes linguistiques liés aux spécificités vestimentaires d'une époque.

Par ailleurs, l'idée des fonctions du vêtement dans le jeu peut référer à des fonctions signifiantes qui font sens. En effet, tel que le mentionne Blanc (dans Pastoureau, 1989, p.18) « [...] les fonctions peuvent se définir comme des rôles (remplis par le costume ou ses éléments constitutifs) qui confèrent à des objets la valeur de signes, de la même façon que les fonctions du langage dans le discours confèrent à des sons la valeur de

phonèmes ». Le costume peut ainsi se rattacher à une fonction signifiante qui fait sens lorsque le GNiste le conçoit et le porte. De fait, s'intéresser à la typologie des fonctions du vêtement permet de poser les fondements de l'analyse du costume dans les JDR de type GN. Dans le diagramme suivant (figure 16), j'expose les différentes fonctions du vêtement qui, comme je l'ai mentionné au début de ce chapitre, se complètent et se recoupent par endroit.

Pour bien saisir la portée de chacune des fonctions au sein du jeu, mais aussi en dehors du jeu, elles ont été regroupées dans le but d'exprimer les façons dont elles se rassemblent autour d'une même thématique. Abordées en premier plan sous la thématique des fonctions ludiques dans le jeu, la fonction symbolique, la fonction sociale, la fonction politique et la fonction identitaire permettent au GNiste de manifester des intentions tant de jeu que d'expression de soi qui peuvent se solder en l'ascension à diverses sphères géopolitiques et sociales. Bien que je les détaillerai plus loin, la fonction politique du vêtement dans un GN correspond à l'expression d'un certain statut politique (par ex. roi, reine) ou de pouvoir dans le jeu, réel ou feint, qui permet aux joueurs d'évoluer dans le jeu et de gravir des échelons sociaux. De manière complémentaire, la fonction sociale du vêtement indique une position ou un rang social, qui n'est pas forcément lié au pouvoir politique et qui est exprimé notamment par les qualités des matériaux et la confection du costume (par ex. gueux, druide), et la fonction symbolique signale les appartenances du joueur par un ensemble de signes de couleur et de formes (par ex. appartenance à telle ou telle nation, guildes). La fonction identitaire, quant à elle, participe à créer l'identité des joueurs en tant que personnages incarnés ayant un historique, un récit personnel fictionnel et évolutif. Toutes ces fonctions sont imbriquées.

Le GNiste doit concevoir l'éthos de son personnage en considérant une ou plusieurs des fonctions ludiques du vêtement. Ainsi, entrent en jeu les autres fonctions ludiques : la fonction immersive et la fonction imaginaire. Ces dernières, presque indissociables lors de la confection des costumes de GN, permettent une personnification de soi dans ce type

d'événement. Avec la fonction immersive, le vêtement permet au joueur de s'immerger plus facilement dans l'environnement ludofictionnel et la fonction imaginaire vient susciter un certain nombre d'images participant à la construction d'un monde fictionnel et du joueur.

Lorsqu'un joueur entame son immersion dans ces univers fantastiques, ses vêtements passent nécessairement par des fonctions de communication dans le but de générer des interactions puisque l'objectif, entre autres, dans un GN, est de participer à du JDR (à différents degrés d'implication). Les mises en scène (Goffman, 1973 ; 1974) engendrées par le vêtement de GNiste permettent de produire des opportunités communicationnelles. Grâce aux « messages vestimentaires » produits par le costume, il est également possible de lier les fonctions du langage de Jakobson (1960) dont j'ai fait la mention précédemment. De fait, ces deux fonctions, du langage et interactionnelles, occupent une place importante dans l'intégration à un univers de GN par l'entremise du vêtement.

En second plan, il existe aussi d'autres fonctions inhérentes au vêtement qui, bien qu'elles n'influencent pas directement le jeu, occupent une place non négligeable sont nécessaires à la protection et au processus de confection. La fonction pratique permet au GNiste de se couvrir dans le but de se protéger des aléas de la vie quotidienne tandis que la fonction créative, qui est omniprésente lors de la fabrication d'un vêtement, plus particulièrement d'un vêtement de GN, supporte le GNiste dans son ascension sociale dans le jeu.

Fonctions principales du vêtement en grandeur nature

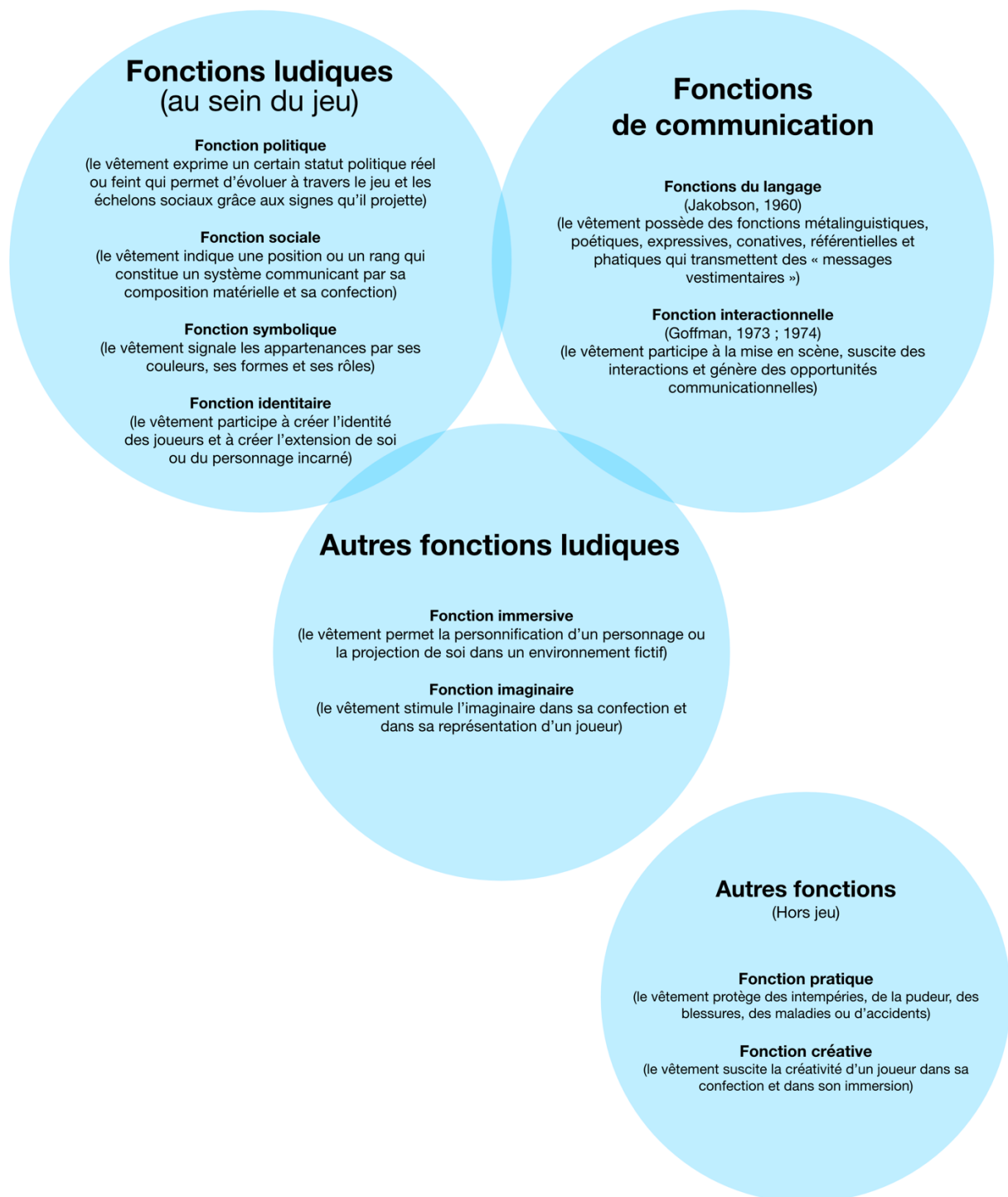


Figure 16. Diagramme présentant une typologie des fonctions principales du vêtement en GN.

2.3.1 FONCTION SOCIALE

En général, l'habillement fait partie des éléments qui constituent une première impression qu'un individu donne lorsqu'il rencontre ses semblables (Flügel, 1982) et contribue à diffuser un message ou du moins des intentions. À travers les époques, le vêtement permettait de déterminer la fonction sociale d'une personne par sa composition (assemblage du costume) (Quicherat [1873], 2022), ses matériaux (Planche dans Pastoureau, 1989 ; Flügel, 1982), ses couleurs (Pastoureau 1989 ; Balut, 2014 ; Pastoureau 2004), ses représentations héraldiques (Pastoureau, 2004) ou encore par le volume du tissu employé (Balut, 2014). Porter des vêtements composés, par exemple, d'une soie fine ou encore de couleurs à la pigmentation coûteuse (Pastoureau, 2005) permettait de positionner le rang ou encore la richesse d'une personne (Flügel, 1982). Comme le mentionne Blanc (dans Pastoureau 1989, p. 9-10) « [l]e vêtement (comme l'architecture) est l'expression d'un style de vie qui est la conséquence d'un principe suivi méthodiquement ». En effet, au Moyen Âge, le costume était constitué de différentes pièces de vêtements qui composaient un système communicant par les symboliques que ceux-ci pouvaient représenter : le vêtement étant représenté comme un signe social (Blanc dans Pastoureau, 1989). Ainsi, les pratiques sociales qui découlent du costume donnent naissance à des fonctions (Blanc dans Pastoureau, 1989) qui permettent d'indiquer le rang, la fortune ou encore le statut social d'une personne.

Le statut social d'une personne étant représenté souvent par sa fortune, celle-ci se trouvait à être fortement exprimée par le vêtement. En effet, plus l'individu est fortuné, plus il lui est loisible de s'offrir des matériaux luxueux en grande quantité. Il suffit de penser aux robes que portaient les dames de cour (Balut, 2014) qui nécessitait parfois des dizaines de mètres de tissu ou encore aux longues traînes qui demandaient l'aide de domestique pour aider une dame à se déplacer (Balut, 2014). Alors que les vêtements des nobles sont davantage conçus en sachant que ceux-ci devront impliquer la manœuvre de servantes,

comme le port du corset qui demande une autre personne pour l'ajustement de celui-ci ou simplement pour qu'une lourde robe puisse être passée par-dessus tête, la classe paysanne quant à elle favorise les vêtements leur permettant de s'habiller seuls, faute de pouvoir s'offrir les services d'un domestique. Par conséquent, le vêtement, par son existence même et avant même d'être porté, octroie un statut social (et implique plus ou moins des interactions sociales, j'y reviendrai).

Le GNiste de Bicolline peut, sans égard aux titres, porter des vêtements qui historiquement pourraient être interprétés comme appartenant à la noblesse. Il suffit de penser à une couronne ou à un diadème. Ces dernières, dans les représentations sociales, tendent à être perçues comme étant réservées à la royauté. Il serait donc juste de croire qu'il en va de même dans certains GN. Toutefois, cet accessoire pouvant être porté par tous, il peut, dans un GN, être longuement questionné par les GNistes. Bicolline n'ayant qu'une seule directive en ce qui a trait aux vêtements, c'est-à-dire de correspondre à une image médiévale fantastique, les costumes portés ne s'inscrivent pas dans une symbolique sociale particulière comme il est possible d'observer dans d'autres GN. En exemple, dans les Beltaines¹⁵ (SCA, 1966), GN à caractère historique, il n'est possible d'accéder à certaines sphères sociales que par acquisition de compétences et par reconnaissance de celles-ci par l'ensemble du groupe : les vêtements occupent tout de même une place importante puisqu'il existe certains codes sociaux liés aux couleurs (pour les chevaliers par exemple qui portent des ceintures aux couleurs empreintes de signification) ou encore aux types de vêtements et accessoires portés. Par ailleurs, les couronnes, dans ce GN, ont une

¹⁵ Les Beltaines prennent place, parfois, sur le site du duché de Bicolline, mais ne sont pas liées à leurs activités courantes. Les Beltaines sont une activité du groupe SCA (*Society for Creative Anachronism Activities*) qui tentent de représenter l'époque pré-17^e siècle (vêtements, combats, société). La SCA est un regroupement international qui a pris vie en 1966 en Californie et qui promeut les arts, les combats ainsi que les sciences médiévales (SCA, 2024).

signification bien distincte et ne peuvent être portées par tous. La façon dont sont interprétés les vêtements n'est pas nécessairement inhérente au jeu, mais plutôt aux codes culturels qui découlent du GN auquel les GNistes participent. Bicolline, quant à lui, est bien plus souple : ce sont davantage les GNistes de Bicolline qui déterminent leurs codes sociaux et vestimentaires que les règles du jeu de ce GN.

Bien que le costume ne permette pas de connaître avec exactitude la fortune d'un individu (Delaporte, 1980), il permet tout de même d'évoluer en société ou du moins dans les différentes strates de celle-ci. Comme le mentionne Blanc (dans Pastoureau, 1989, p.15-16) « [l]e système vestimentaire et la manière dont il rend visible les hiérarchies de l'entourage et les statuts des personnes sont ainsi reconstitués en tant que fait social total ». Ainsi, le vêtement peut être considéré comme ayant une fonction sociale. Cette dernière influence la perception d'un individu envers un autre, ce qui, comme le souligne Delaporte (1980), « confère au vêtement un statut particulier dont l'aspect communicationnel peut avoir une existence autonome en raison des symboles sociaux qu'il exprime » (p.11).

En participant à diverses activités de Bicolline, j'ai également eu l'occasion d'observer le port de cet accessoire, dont la symbolique est éloquente, qu'est la couronne. Alors que certains participants, en GN, tendent à simplement assumer que la couronne représente réellement un statut social, d'autres l'ignorent complètement. Lors de mes interactions avec des participants, il m'arrivait parfois de porter certains accessoires, tels qu'une bannière sur laquelle reposait mes héraldiques ou un diadème, tous deux porteurs d'une symbolique bien à eux. Lors de ces moments, les participants avec lesquels j'ai interagi se sont adressés avec plus de déférence lorsque je portais ces éléments que lorsque je n'en avais pas, et ce même si les vêtements étaient les mêmes. D'abord en raison de l'identification de l'héraldique qui permet de situer mon personnage dans le cercle social où il évolue (guilde, nation), puis à quel statut social (titre de noblesse) je pourrai potentiellement appartenir (perçu du participant).

Pendant ces six années à Bicolline, j'ai pu observer que mes vêtements pouvaient tantôt passer inaperçus, tantôt mettre en valeur mon personnage. En m'appropriant les couleurs et les héraldiques de la guilde que j'ai rejointe, j'ai accédé rapidement aux joueurs qui gravitent autour de ce groupe (JDR entre les joueurs). Le style vestimentaire de ma guilde joue également un rôle important dans leur acceptation de mon personnage : adopter ces éléments (couleurs, héraldiques, style) permet non seulement de se positionner dans l'univers du Duché, mais aussi au sein d'un groupe plus restreint que sont les guildes ou même les nations. J'ai également observé une forme de rituel d'acceptation auprès des membres de ma guilde : ce n'est que lorsque j'ai atteint le bon équilibre entre les couleurs, les héraldiques ainsi que le style adopté par la guilde que je suis parvenue à totalement m'intégrer, ce qui n'est pas sans rappeler la théorie de l'identité sociale de Tajfel et Turner (1986) mentionnée précédemment. Lors de mes premières présences dans cet univers, je n'étais vêtue que d'un leggings, d'une chemise, d'un corset de taille et d'un manteau qui correspondait plus ou au moins à l'image de la guilde (figures 1, 2 et 3), et ce malgré mes efforts. Ce n'est qu'après une année d'observation que je suis finalement parvenue à confectionner un vêtement digne d'intérêt non seulement pour ma guilde, mais aussi pour les autres GNistes : non pas que mes précédents vêtements m'excluaient totalement, mais les interactions entre mon personnage et les participants ont connu une mutation, une forme d'acception marquée par l'accessibilité à certains groupes sociaux sans l'aide d'une tierce personne.

Au fil du temps, mes costumes ont grandement évolué pour correspondre aux titres de noblesse qui m'étaient attribués. Cette ligne du temps vestimentaire que j'ai abordé dans mes outils de recherche mène à l'aboutissement d'un costume appuyé non seulement par les observations effectuées sur le terrain, mais par de nombreuses fonctions du vêtement.

Le costume « *mother Empire* » (figure 17¹⁶, costume de gauche) a été confectionné dans le but de regrouper ces fonctions dans un seul vêtement et d'en observer les interactions générées.



Figure 17. Chercheuse dans son costume « *mother Empire* » et un participant lors du Bal Pourpre de 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

¹⁶ Les participants ayant signé un formulaire de consentement lors de leurs participations aux événements de Bicolline à être pris en photos et ayant également l'autorisation du Duché de Bicolline ainsi que des photographes indépendants d'utiliser les photographies, les visages n'ont pas été floutés puisque le costume de GNiste peut s'y retrouver.

Lors du bal pourpre donné par Bicolline en 2024, j'ai pu mettre à profit les nombreuses compétences acquises tant par l'entremise du GN que par ma capacité à produire des vêtements pourvus de symboliques. Cette robe m'a permis de projeter une image nouvelle qui dès son apparition laisse présager des intentions sociales. En effet, les couleurs (bleu et rouge) ainsi que la coupe ont spécifiquement été choisies dans le but de projeter une image : celle d'une potentielle monarque. Inspirée par les représentations cinématographiques, littéraires et muséales des dames de Cour, j'ai mis de l'avant mon personnage dans l'unique but d'accéder à une nouvelle sphère sociale. Bien que mes compétences sociales soient au cœur de cette ascension, il n'en demeure pas moins que le costume porté lors de cet événement permet de lier mon personnage au rôle désiré. En effet, plusieurs de mes interactions avec des participants ont été en ce sens : autrefois salués de façon respectueuse (grâce à mon titre de Seigneuresse), les participants ont d'emblée adopté une posture non verbale éloquente en faisant des révérences bien basses allant même, parfois, souligner qu'avec un tel costume mon personnage pourrait s'élever aisément au rôle d'Impératrice. Cette image royale semble perdurer auprès des participants avec lesquels j'ai interagi, mais aussi à d'autres qui ont observé au loin. Depuis cet événement, il n'est plus rare d'entendre des joueurs chuchoter (alors que ce serait de la sédition) voire mentionner ouvertement la représentation symbolique d'une Impératrice lors de mon passage parmi le peuple de Bicolline.

Dans un autre ordre d'idées, il n'est pas rare de voir des GNistes incarner plusieurs personnages. Lors d'une activité organisée par les joueurs de Bicolline, j'ai tenté d'intégrer un groupe en me faisant passer pour l'un des leurs. Pour ce faire, j'ai observé le groupe en question et j'ai construit l'identité de mon personnage en m'inspirant d'un des membres qui incarne une sorte de baron du crime mal famé. Bonnet de laine, haillons, manteau de fourrure et sacs de jute constituent le costume porté par mon personnage d'un soir (figure 18, personnage à gauche). Dès mon arrivée à la soirée, plusieurs participants avec qui j'avais déjà échangé (et qui me connaissent très bien) ont eu peine à me reconnaître. Chacun d'entre eux soulignant que mes vêtements étaient à l'origine de cette méprise.



Figure 18. GNistes qui incarnent un autre personnage que le leur. Source : Roxanne Lefebvre-Baril

Il va sans dire que les interactions stimulées par le costume porté en ces circonstances permettent d'entrevoir une fluctuation dans la perception des symboliques vestimentaires d'un GNiste lorsqu'il incarne d'autres personnages en raison de ce qu'il projette et ce indépendamment de la personne qu'il personnifie habituellement. En habitant le costume, j'ai pu constater la rapidité à laquelle j'ai été capable de m'intégrer et de me faire passer pour un membre d'un groupe. Cependant, l'événement n'ayant lieu qu'une soirée, je ne pourrais dire si j'aurais pu aisément gravir les échelons sociaux de ce groupe, mais j'ai pu tout de même m'introduire dans leur cercle, le temps d'un moment, grâce à mon paraître : mes vêtements.

2.3.2 FONCTION SYMBOLIQUE

D'une époque à l'autre, le vêtement s'est vu attribuer de nombreuses symboliques. Que ce soit par leur forme, leur couleur ou encore leur fonction, celui-ci fut adapté, façonné et parfois même réprimé au fil des époques. Par le prisme du vêtement, j'ai tenté de mieux comprendre l'évolution des pratiques sociales à travers les âges. Bien qu'étant d'abord et avant tout utilisé pour se couvrir (j'y reviendrais plus tard), le vêtement s'est adapté pour transmettre des messages silencieux : des symboles (Beaulieu dans Pastoureau, 1989). C'est notamment le cas dans la symbolique médiévale où les signes se superposent au fil des siècles et deviennent à la fois emblèmes et symboles (Pastoureau 2004). Il serait donc probablement juste de s'intéresser aux fonctions symboliques des formes, des accessoires ainsi qu'à la représentation historique des couleurs et de l'influence que celles-ci peuvent avoir.

Comme Pastoureau (2004, p.127) le mentionne, « [l]a couleur n'est pas seulement un phénomène physique et perceptif : c'est aussi une construction culturelle complexe, rebelle à toute généralisation sinon à toute analyse, et qui met en jeu des problèmes nombreux et difficiles ». Pour bien saisir les nuances que peuvent prendre les significations d'une couleur, il faut donc s'attarder non seulement à son contexte culturel, mais aussi à la périodicité où elle est employée. Alors que les couleurs, au XI^e siècle, étaient, selon Pastoureau (2004, p. 253), « limité qu'à six : blanc, jaune, rouge, bleu, noir et vert », celles-ci pouvaient être représentées par les différents tons qui en découlent. En exemple, le rouge peut être rose et être considéré comme un rouge, le rose n'étant pas, à ce moment, une couleur à proprement parler : ce n'est que bien plus tard dans l'histoire des couleurs que les nuances sont devenues des couleurs avec une identité qui leur était propre (Pastoureau, 2004 ; Pastoureau et Simonnet, 2014). Dans les représentations sociales du signe vestimentaire, c'était plutôt l'intensité d'une couleur qui permettait d'assumer le statut d'une personne : certaines couleurs nécessitant des pigments difficiles à se procurer (Pastoureau, 2004), celles-ci offraient donc un regard plus ou moins précis de la fortune

ou du rang d'une personne. Pour d'autres couleurs, elles étaient parfois interdites ou réservées à des classes sociales en raison de la symbolique qui leur a été attribuée (Pastoureau, 2004 ; Ford, 2021). Mérimond (dans Pastoureau, 1989, p.195) souligne aussi l'importance des couleurs au Moyen Âge en mentionnant qu'elles « jouent un grand rôle pour désigner, classer et hiérarchiser la société ». Delaporte (1980), quant à lui, relève l'importance des signifiés tels que les faits vestimentaires, dans l'image de chaque communauté, mais aussi à l'ordre social qu'ils renvoient. Ces faits vestimentaires classés par Delaporte (1980, p.129) en trois catégories : 1 - ce qui est individuel (qui renvoie à l'individu qui porte le vêtement), 2- ce qui renvoie à d'autres personnes (autre que l'individu qui porte le vêtement), 3 - situations qui ne dépendent pas des individus (contexte social), positionne le vêtement non pas comme un simple habillement, mais plutôt comme l'extension du soi aux autres. Il appelle tout de même à la prudence puisque ceux-ci sont avant tout un construit sociaux et culturels (Delaporte, 1980) où les définitions, les codes et les valeurs permettent de déterminer les enjeux qui en découlent (Pastoureau, 2004 ; Ford, 2021).

Cette symbolique de la couleur prend une place importante au sein des GN. À Bicolline, les couleurs permettent aux GNistes, détenant les codes sociaux de ce GN, de repérer rapidement la guilde ou la nation d'un individu ou d'un groupe. Alors que certains groupes choisissent minutieusement les couleurs qui les représenteront, en leur accordant des fonctions symboliques, d'autres y vont simplement avec des préférences plus esthétiques. À Bicolline, chaque groupe possède ses couleurs (figure 19). Toutefois, il n'est pas rare de voir les mêmes agencements de couleurs chez plusieurs guildes. Il existe d'ailleurs un événement de type campagne qui a eu lieu et dont la thématique était de défendre les couleurs de sa guilde. Les enjeux de cette campagne militaire étaient de déterminer qui des deux guildes remporterait le droit de qualifier leurs vêtements de la combinaison de couleur bleu et noir (l'ordre des couleurs ayant, dans ce cas-ci une importance). Évidemment à l'issue de ce conflit ludique, les deux groupes ont tout de même conservé le droit de porter ces couleurs. Toutefois, le gagnant a désormais le droit de mentionner la

couleur bleue (couleur dominante) en premier, tandis que le perdant doit plutôt utiliser le noir comme première couleur. Par conséquent, les couleurs d'un vêtement de GN peuvent occasionnellement devenir un enjeu symbolique à défendre.



Figure 19. Membres d'une guilde avant le combat. Source : Hibou d'Argent

Pour d'autres, les couleurs sont avant tout une question de goût. C'est le cas entre autres d'une guilde qui incarne des gitans et qui portent diverses couleurs, habituellement vives. Dans ce cas précis, c'est davantage le style vestimentaire que les couleurs qui permettent de les distinguer.

Pour les amateurs de reconstitution historique, le choix des couleurs prend une place importante. Pour ces personnes, il peut être inconcevable d'utiliser des couleurs appartenant à la haute noblesse. J'ai eu l'occasion d'échanger avec des participants dont la guilde est orientée vers de la reconstitution de l'époque romaine : la couleur permet de distinguer un guerrier d'un officier ou encore de différents membres du conseil entourant

l'Empereur et l'Empereur lui-même (Boucher, 2023). Il est alors important pour les membres de cette guilde de respecter scrupuleusement cette règle vestimentaire.

Le vêtement, par les signes qu'il projette, peut donc permettre de reconnaître, en GN, une personne, du moins à la guilde ou au rang auquel il appartient. En exemple, j'ai été en mesure d'observer l'évolution d'un participant qui, portant un titre de la plus haute noblesse (Empereur), a dû adapter ses habits en raison du contexte du JDR. Dans son rôle habituel, ce participant se doit d'être vêtu, du moins lors de rencontres importantes, de ses plus beaux appareils. Toutefois, ce dernier a été « empoisonné ». Depuis, ses rares apparitions se sont faites vêtues seulement d'un petit bonnet, d'une longue chemise et d'un pantalon puisqu'il devait interpréter un monarque malade et alité. Lors d'un rassemblement de ses sujets, celui-ci s'est présenté ainsi vêtu afin que tous puissent lui souffler une prière de rétablissement (figure 20). À sa simple vue, certains GNistes se sont mis à pleurer tandis que d'autres affichaient une mine funeste. Par la suite, il n'était pas rare d'entendre ces gens rapporter l'événement en mentionnant le piteux état de leur souverain, l'image du bonnet revenant souvent dans les conversations. En effet, lors de mon retour vers mon campement, à la suite de cette scène, j'ai capté un échange entre une pleureuse et un membre de sa guilde n'ayant pu être présent qui décrivait la scène. Elle prit un bon moment à décrire le milieu avant de s'attarder à l'apparence de l'Empereur. Dans sa description, elle souligne son teint blafard, sa longue chemise légèrement détrempée de sueur et le bonnet : « Si vous aviez vu dans quel état était notre bon Empereur. Il avait vraiment mauvaise mine avec son petit bonnet entre les mains ». Habités à voir leur Empereur, lors de rencontres officielles, vêtu de beaux habits et de sa couronne, il va sans dire que le contraste entre le port du bonnet et la couronne est plutôt saisissant. Ces éléments permettent de mieux saisir la gravité de la situation dans laquelle leur souverain se trouve.



Figure 20. Cérémonie pour prier le rétablissement de l'Empereur. GB, 1014. Source : Sébastien Lafliche

Quelques événements plus tard, l'image du bonnet persiste lorsque les participants voient leur souverain de nouveau, et ce même s'il apparaît en meilleure santé. À ce moment, il porte plutôt une cape aux couleurs de sa nation sur laquelle est brodée, sur presque la totalité de la hauteur de la cape, le griffon (armoiries de la nation), sa couronne est également déposée non loin sur la table (figure 21).



Figure 21. Réunion entre joueurs. L'Empereur est au centre. BP 1014. Source : Sébastien Lafleche

Invitée à participer aux rencontres entre l'Empereur et ses sujets, j'ai pu observer leurs interactions de près. En plus de saluer, selon l'étiquette en vigueur, l'Empereur, plusieurs participants ont souligné qu'ils avaient été inquiets de le voir simplement vêtu d'une chemise et d'un bonnet, mais qu'ils ne pouvaient que constater le regain de santé de leur monarque. Cette image véhiculée par la mise en scène du bonnet et de la chemise rappelle que les vêtements arrivent à véhiculer des symboliques fortes qui parviennent à perdurer dans ce type d'environnement.

En parallèle, et afin de profiter pleinement de la GB, le GNiste incarnant le monarque s'est créé un second personnage. Pour l'occasion, il a adopté d'autres vêtements afin de briser l'image qu'il projette lorsqu'il incarne l'Empereur. J'ai pu tout de même observer la transition de ces costumes, mais surtout la mutation des interactions entre ce participant et d'autres GNistes. En effet, au début de la semaine de la GB, plusieurs joueurs ont eu du mal à s'adapter au second personnage de ce participant. Toutefois, en maintenant cette mise en scène, il est devenu plus aisé d'adapter les interactions : passant de révérences et de long discours politiques à des salutations cordiales et des discussions ordinaires. Cette

coexistence des personnages joués par un même GNiste laisse entrevoir une rupture dans le JDR en raison des liens sociaux développés non seulement avec le personnage, mais aussi avec la personne qui l'incarne. Par ailleurs, les GNistes plus avisés semblent exprimer une facilité à matérialiser plusieurs personnages tout au long de leur séjour à Bicolline. Pour le faire, ils adaptent non seulement leurs postures, mais aussi leurs façons de s'exprimer et de se vêtir. Que le GNiste change ou non de personnage et de costume, ce dernier est nécessairement porteur de symbolique dont les fonctions varient selon le rôle à jouer.

C'est d'ailleurs ce que j'ai tenté de reproduire en créant divers costumes et en les liant aux codes culturels de Bicolline. D'abord simples et sans sens précis, ils ont graduellement changé afin de s'adapter aux besoins de mon personnage. Peu colorées au départ, les armoiries de ma guilde sont devenues omniprésentes sur mes costumes. De cette façon, il a été plus aisé pour mon personnage de circuler dans certains campements, mais aussi d'interagir avec d'autres individus ou groupes d'individus. En effet, les armoiries, en GN, font office (entre autres) de laissez-passer communicationnel permettant de générer du JDR et donc des interactions. En reconnaissant ses semblables (ses alliés), les GNistes sont davantage enclins à entamer du JDR : les symboles mis en valeur par l'entremise du vêtement semblent également susciter l'intérêt des GNistes, plus particulièrement ceux qui adoptent une rhétorique vestimentaire similaire aux costumes historiques. Lors d'un bal donné par Bicolline, j'ai eu l'occasion de mettre en valeur le costume « *mother Empire* » (figure 12) dans le but de tenter d'ouvrir la discussion avec de nouveaux participants. Alors qu'on me présentait brièvement à un joueur incarnant un Roi, j'ai pu observer que ce dernier était vêtu d'un costume s'apparentant à ceux de la Renaissance (figure 22).



Figure 22. Roi d'Haldorf. Personnage de Bicolline. BP 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

Bien que notre échange aurait dû être seulement du JDR, nous avons pris un moment pour discuter de nos costumes respectifs. Dès lors, j'ai pu observer une appréciation mutuelle du travail de recherche et de confection des costumes qui ont vraisemblablement permis de briser la glace entre nos personnages qui ne s'étaient jamais rencontrés.

En parcourant les terres du Duché de Bicolline, j'ai pu constater l'omniprésence de symboles. D'abord à travers les héraldiques des guildes et les nations puis par les représentations vestimentaires des participants. Lorsqu'un GNiste parvient à maîtriser les codes symboliques du GN qu'il fréquente, il peut dès lors identifier les messages qui

circulent à travers l'habillement. En exemple, l'emblème porté sur un champ de bataille affecte la façon dont les participants interagissent entre eux. Il permet de repérer rapidement les alliés et, bien sûr, les ennemis. Les conflits étant différents d'une GB à l'autre, les groupes changent également ce qui a pour effet de devoir être constamment à l'affût des alliés et de leurs héraldiques.



Figure 23. Héraldiques des guildes impériales de Bicolline. Source : L'Antre de Gorghor Baey, 2024

Dans l'image (figure 23) qui précède se trouve un exemple de tous les héraldiques allant de 999 à 1018 (1999 à 2018 pour le monde ordinaire) faisant à l'époque partie de l'empire. Certaines guildes ont, avec le temps, quitté ou sont devenues des ennemis. Par conséquent, il faut, en tant que joueur, mettre à jour régulièrement les allégeances d'une guildes afin de mieux manœuvrer les tactiques sur le champ de bataille, mais aussi dans la sphère politique du jeu. De plus, ces armoiries créées ou adoptées par les GNistes de Bicolline se trouvent non seulement sur divers éléments du décor telles que leurs habitations, mais aussi sur leurs costumes soit par l'entremise de fanions portés à la taille soit brodées à même leurs vêtements.

Par ailleurs, ce besoin irréprensible qu'exprime le Gniste d'exposer ces symboliques qui m'ont menée à la création du costume « *vision Impériale* » (figure 9). Ce costume porté lors du Tounois des Nations organisé par Bicolline est sans équivoque le vêtement qui a suscité le plus d'interactions tout au long de l'existence de mon personnage au Duché. Cette robe (figure 24) dont la conception relève purement de la symbolique avait pour objectif de représenter la nation à laquelle mon personnage appartient et d'encourager les athlètes.



Figure 24. Robe « vision impériale » lors du Tournoi des Nations 1013. Photographie du Duché de Bicolline.

En circulant d'une compétition à une autre, de nombreux joueurs m'ont interpellé afin de commenter mon costume et la plupart d'entre eux ont immédiatement perçu la symbolique projetée. D'autres, notamment les athlètes, se sont mis la main sur le cœur de la même façon qu'il est possible de le percevoir lors d'hymnes nationaux. À de plus rares occasions, des participants ont souligné la ressemblance avec la statue de la Liberté. Cette représentation symbolique à multiniveau permet d'entrevoir les prémices d'une construction identitaire renforcée par le vêtement.

2.3.3 FONCTION IDENTITAIRE

De nos jours, hommes et femmes revêtent les habits dans lesquels ils se sentent représentés. Longtemps considéré comme un élément distinctif du genre et de l'identité, le vêtement a subi plusieurs mutations au fil du temps. D'abord utilisé pour sa fonction pratique, il s'est lentement vu attribuer des rôles genrés où les parures prirent une importance marquée. Avant ce que Flügel (1982) nomme « la grande renonciation masculine », à la fin du XVIII^e siècle, c'était l'homme qui se couvrait de parures afin de se mettre en valeur en l'occurrence mettre en valeur sa fortune et/ou son rang social. Puis, avec la Révolution française, le vêtement passa de l'opulence aristocratique à la simplicité pratique (Quicherat [1873], 2022 ; Flügel, 1982 ; Ford, 2021). Pour la femme, c'est le décolleté (Flügel, 1982) ou les « nudités de gorge » qui formeront l'élément essentiel du costume, et ce jusqu'à la fin du XIX^e siècle (de Mérindol dans Pastoureau, 1989) devenant ainsi l'unique signe de beauté (Flügel, 1982).

Puisque la mode est un phénomène social (Quemin & Lévy, 2011), les manières de porter un vêtement évoluent avec la société dans laquelle il prend forme. Celui-ci, outre son utilisation pratique, prend part à la construction identitaire (Michel, 2021) et à la présentation de soi (Goffman, 1973 a ; Pastoureau 2004). Le rapport au vêtement dans la construction identitaire diffère d'un individu à un autre puisque celui-ci entretient un rapport personnel, presque intime, dans la conceptualisation du système vestimentaire qui lui est propre. Cette causalité entre le vêtement et la fonction identitaire prend sens considérant que, comme le mentionne Patrick Hassenteufel, professeur français en science politique, « [c]haque individu possède sa propre conscience identitaire qui le rend différent de tous les autres » (1991, p.2). En effet, bien que l'humain tende à vouloir s'identifier à un groupe (Hassenteufel, 1991), la projection de soi, au sein de ce groupe, lui permet de se différencier et de mettre de l'avant une facette de sa personnalité ou du moins, il en donne l'impression.

À ceci s'ajoute la fonction esthétique et sociale du vêtement qui s'arrime à la fonction identitaire par l'expression du système vestimentaire imagé par une personne. C'est par l'utilisation des signes que la fonction esthétique prend forme (Delaporte, 1980) et configure les structures, les mouvements et l'ajustement d'un vêtement (Barthes 1983). Ce que Mathé (2019) nomme le « *look* », qu'il qualifie de performance sémiotique, constitue en réalité à la fois l'action de se vêtir et les vêtements choisis. Celui-ci permet de donner sens à l'expression du Soi par l'entremise de l'habillement. De cette façon, le « *look* » agit comme conduit identitaire qui offre une expérience tant à la personne qui est vêtue qu'aux observateurs qui l'entourent.

Sur le terrain observé, il n'est pas rare de voir deux types de GNistes : les GNistes favorisant la reconstitution historique et les GNistes préférant le médiéval-fantastique. Ayant déjà effleuré les façons les Gnistes qui apprécient davantage les costumes historiques, je m'attarderais davantage à ceux qui préfèrent les costumes fantastiques. Bien que les deux types de Gnistes cohabitent relativement bien, il arrive parfois de noter quelques jugements proférés à l'encontre des adeptes du fantastique en raison des choix de matériaux, mais aussi la façon dont les vêtements peuvent être composés. En exemple, il existe, au sein des intéressés par le médiéval-fantastique, une croyance selon laquelle tout ce qui est lacé est nécessairement « médiéval » : les pantalons dont le laçage est effectué le long des jambes est souvent critiqué tout comme le pantalon en cuir. En effet, il n'est pas rare d'observer des GNistes pointer du doigt l'utilisation de matière telle que la cuirette lustrée ou les matières fabriquées à partir de polyester : les matières en question donnant une impression bas de gamme aux costumes, et ce, peu importe que le GNiste soit, de nature médiévale fantastique ou historique. De plus, toute utilisation de mercerie moderne est mal perçue telle que les fermetures éclair, le velcro et parfois même les œillets de métal. Ces critiques du costume sont davantage perceptibles lors de la journée d'exploration offerte par Bicolline qui se tient le vendredi de la GB et qui permet aux non-initiés de s'immerger dans ce monde médiéval-fantastique. Pendant cette journée, il est possible d'assister à tout un éventail de composition vestimentaire qui va de la

reconstitution historique de toutes époques au fantastique sans nécessairement passer par le médiéval. Les costumes aperçus mélangent, bien souvent, différentes époques, contes fantastiques et même jeux vidéo. Il suffit de penser à l’emblématique *Zelda* (Nintendo, 1986) et les nombreuses variantes vestimentaires qu’offre ce jeu qu’il est parfois possible d’observer dans ce GN. Cependant, les GNistes s’avèrent plutôt conciliants envers les nouveaux venus. Par conséquent, il serait erroné d’affirmer qu’il existe une réelle transgression dans le décorum attendu puisqu’en réalité il faut simplement parvenir à faire partie de l’ensemble. Les deux types de GNistes, somme toute, parviennent à cohabiter, et ce malgré les normes qu’ils s’imposent eux-mêmes.

Le vêtement étant composé des objets de base (pantalon, chemise, robe, jupe, etc.), il peut aussi être agrémenté à l’aide de parures (Flügel, 1982). Ces parures, bien qu’utilisées de nos jours à des fins purement esthétiques, furent longtemps l’objet de symboliques puissantes. Elles prennent donc une place de plus en plus importante dans la fonction esthétique puisque celles-ci permettent d’exprimer à la fois un statut social, une fonction ou encore l’identité d’une personne et ce peu importe l’âge, la culture ou l’époque. Au fil du temps, le tissu, la coupe, les couleurs et les emblèmes ont été un vecteur d’évocation culturelle, mais aussi sociale permettant l’émergence du Soi (Mathé, 2019) par les pratiques vestimentaires propres à chaque époque ou encore lors de théâtres vivants tels que les GN.

Il va sans dire que les fonctions identitaires dans un GN prennent une place importante dans la création des costumes du GNiste. S’armant de symboliques propres au contexte, les joueurs conçoivent les éléments de leurs habits dans le but de projeter une image ou un message. En effet, lors de mes observations, j’ai constaté l’extension du soi par l’entremise du costume : le soi étant celui du personnage incarné et non de la personne, du moins pas totalement. Bien que l’expression de soi – réel transparaisse dans les vêtements des GNistes par leur inclination pour un élément du médiéval-fantastique

plutôt qu'un autre, il reste néanmoins que cette dernière est adaptée en raison du contexte du GN.

À Bicolline, les couleurs d'une guilde sont fièrement portées. Celles-ci se retrouvent non seulement sur les vêtements, les héraldiques, les bâtiments, mais aussi, dans certains cas, sur les sous-vêtements¹⁷. Elles permettent de créer un sentiment d'appartenance fort auprès de ces groupes d'individus. Cependant, malgré ces signes symboliques, le GNiste appartenant à un groupe tend à se forger une identité qui lui est propre. J'ai pu, en visitant quelques guildes, observer ces variations de style vestimentaire au sein d'un même groupe. Bien qu'un groupe de GNiste adopte des couleurs, une époque ou encore une mode médiévale fantastique, il est possible de voir transparaître des signes identitaires propres au personnage incarné. La fusion de ces éléments permettant de créer un amalgame homogène où tous parviennent à exprimer la projection du personnage qu'ils désirent incarner.

C'est le cas entre autres de ce groupe (figure 25) dont les couleurs sont marquées par le vert, noir et or. Bien qu'il soit possible d'apercevoir un style vestimentaire inspiré du lansquenet, certains des membres de cette guilde portent également des vêtements n'ayant aucun lien avec ce style. Toutefois, il est possible de reconnaître aisément dans quel groupe un GNiste de cette guilde est lié.

¹⁷ Les sous-vêtements sont souvent utilisés à des fins de baignade, pour se laver dans la rivière et même sous la pluie ou encore dans certains sports tels que le Troll Ball. Cependant, il est mal vu d'arborer des sous-vêtements ou des costumes de bain modernes. Je suis à l'origine de cette mode : j'ai créé des sous-vêtements aux couleurs de guilde sur lesquels sont imprimées, par procédé de linogravure, les héraldiques de ces dernières. Les participants en sont bien fiers et ils se promènent souvent vêtus de leurs « bobettes médiévales ».



Figure 25. Membres d'une guilde de Bicolline. BP 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

Dans l'une des guildes côtoyées lors de mes observations, il est également possible d'apercevoir cette synergie (figure 26). Se parant de la même couleur et héraldique, les joueurs ont toutefois œuvré ensemble vers un objectif (de jeu) commun tout en s'intégrant dans différentes sphères du jeu géopolitique de Bicolline : cet objectif de jeu étant de combattre les forces du mal, les GNistes de cette guilde ont décidé de s'infiltrer dans les nombreuses sphères géopolitiques. De cette façon, ils peuvent aborder les problèmes ou quêtes liés à ce grand enjeu sous plusieurs angles. Par conséquent, il n'est pas rare d'apercevoir les membres de cette guilde porter des costumes très différents des uns des autres afin de correspondre soit à leurs fonctions, soit à leur rôle. Alors que certains optent pour des vêtements d'inspirations historiques, d'autres quant à eux préfèrent le fantastique. En revanche, ces « bases vestimentaires » sont teintées par les caractéristiques de jeux des participants.



Figure 26. Membres d'une guilde de Bicolline. Photographie du Duché de Bicolline.

Ce groupe facilement identifiable à Bicolline préfère le blanc et le noir. Combattant des forces obscures, il est possible de supposer que ce choix de couleur n'est pas anodin : le blanc faisant référence au bien et le noir faisant référence au mal. Toutefois, malgré cet élément distinctif, il est aisé de distinguer des caractéristiques propres à chaque individu qui vont au-delà du personnage incarné et de ses rôles. En effet, bien que les costumes portés par ces GNistes permettent de supposer leurs rôles, notamment en raison des nombreux symboles qu'ils affichent, chacun d'entre eux ajoute des éléments qui le distingue du groupe. Pour certains, c'est le style dans l'ensemble qui fait en sorte qu'ils parviennent à projeter une image différente, quoique similaire, du groupe.



Figure 27. Personnages d'une même guildé présentant deux styles vestimentaires différents. Photographie du Duché de Bicolline.

C'est le cas, entre autres, du druide (figure 27, personnage de gauche) de ce groupe qui pouvait être aperçu portant quelques éléments issus de la nature tels que de la fourrure tandis que les combattants de forces obscures (figure 28) sont plutôt parés de runes de protection qui permettent d'éviter aux personnages incarnés d'être possédés et ainsi ne pas subir de dégradation corporelle ou mentale, le cas échéant mènerait à une adaptation du costume, mais aussi du JDR du joueur. C'est le cas entre autres d'un joueur de ce groupe dont l'apparence s'est vue changée suite à un événement dont il faisait partie : il est devenu le pestiféré et porte désormais des potions pour ralentir la progression de sa « maladie » tout en affichant une main en décomposition. Bien qu'il aurait été possible de simplement utiliser du maquillage pour illustrer l'avancement de la décomposition de sa main, le GNiste a plutôt utilisé un gant sur lequel il a apposé des bouts d'os qui tombent graduellement.



Figure 28. Membre du même groupe à la rhétorique vestimentaire différente. Photographie du Duché de Bicolline.

Le costume de GN, bien qu'axé selon certains codes tels que les couleurs, les symboles ou encore les armoiries, reflète néanmoins l'identité d'un joueur. Pour d'autres, le costume de GNiste est bien plus que l'extension de Soi : un participant allant même à mentionner « Lorsque je m'habille, dans un GN, je deviens le costume ». Cette façon d'incarner bien plus que le personnage désire permet d'entrevoir une fonction identitaire puissante lors de la confection du costume.

Par ailleurs, le costume « *mother Empire* » (figures 12 et 17) est composé de signes permettant de positionner mon personnage non pas comme étant d'abord membre de la guilde à laquelle il est affilié, mais plutôt à la nation dans lequel il se trouve. Ce faisant, le personnage que j'incarne tente de projeter une identité nouvelle dans le but d'avancer

dans la sphère politique du jeu. Dans la dernière année, j'ai tenté, à plusieurs reprises, d'adopter davantage les couleurs de ma nation plutôt que de ma guilde dans le but de solidifier mon sentiment d'appartenance, mais aussi le projeter aux autres GNistes. Les fonctions symboliques et les fonctions identitaires dans le jeu sont étroitement liées puisqu'elles s'interinfluencent : les couleurs, les symboles, les héraldiques ou les accessoires sont à la fois des codes et une construction identitaire individuelle et de groupe.

2.3.4 FONCTION POLITIQUE

En temps voulu, le vêtement agit comme une deuxième peau par laquelle il est possible de signifier ses opinions ou encore ses allégeances politiques. L'expression vestimentaire de soi étant capable de véhiculer une identité sociale (Bartholeyns, 2018), il est donc possible pour le vêtement d'occuper un rôle politique (Bulman, 2008). Il suffit de penser à la place de la parure dans le vêtement qui, comme le mentionnent Lethuillier & Godineau (2022), exprime la relation politique d'un individu en étant appliquée ou portée sur l'habit. Le recours au vêtement ou aux accessoires vestimentaires en politique permet de véhiculer un message suffisamment succinct qu'il est possible de saisir l'expression sociale d'un individu (Bartholeyns, 2018). C'est le cas entre autres des pierres précieuses qui à l'époque de Marie-Antoinette était disposée sur ses toilettes afin de représenter la gloire monarchique (Bulman, 2008) ou encore à la cravate dont les origines remontent aux cols de dentelles portés bien avant la Révolution française (Matonti, 2019).

Précédemment, j'abordais la question de la couronne comme un élément permettant de signifier un statut social. Puisque Bicolline s'est inspiré de structures monarchiques de différentes régions à travers les époques, il n'est pas rare de percevoir l'influence sur les interprétations de signes vestimentaires de celles-ci. Il est vrai que ces variations diffèrent grandement dans les GN, mais l'essence de ces interprétations de statut social semble

perdurer, et ce même lorsqu'il est question de créer un environnement fantastique. Le GNiste peut tenter de projeter une image qui lui permettra de mieux définir ses ambitions, mais ce sont davantage les relations d'ordre politiques qui permettent au GNiste de Bicolline d'évoluer à travers le jeu géopolitique. Bien que des compétences soient requises pour gravir les échelons sociaux, le vêtement occupe tout de même une place de choix dans la construction de son identité politique en raison des nombreux signes qu'il projette : les couleurs pour signer son appartenance, les symboles, exprimer sa sphère de jeu, etc.

D'autres joueurs, au contraire, préfèrent duper les GNistes avec qui ils interagissent en étant vêtu d'un costume bien différent de qu'il pourrait être attendu. Par exemple, j'ai pu observer un groupe fermé d'individus dont le chef, bien que riche, s'affaire à projeter une rhétorique du vêtement qui va à l'encontre de son statut : vêtu comme un gueux et allant jusqu'à porter de fausses dents pourries (figure 29), le participant possède néanmoins un réseau économique et politique dont il serait difficile de se douter sans interactions avec ce dernier. Pour ce joueur, l'idée d'être vêtu simplement lui permet de faire croire aux autres qu'il ne possède aucune fortune. Sa guilde et lui incarnent des personnages qui jouent dans l'ombre, mais qui tirent les ficelles politiques du jeu. Lors de mes premières interactions avec ce personnage, je ne pouvais deviner, en me basant seulement sur ses vêtements, qu'il était à la tête d'un vaste réseau criminel. À première vue, il semblait plutôt être un simple paysan peu fortuné dont les manières étaient adaptées à l'image qu'il souhaitait projeter. Ce n'est qu'après plusieurs mois que j'ai finalement compris l'étendue du JDR de ce personnage et l'influence qu'il avait au sein des différentes sphères du jeu géopolitique. Il n'est pas rare que les joueurs discutent entre eux des motivations à adopter un vêtement plutôt qu'un autre en GN : lors d'une discussion avec ce GNiste, j'ai eu l'occasion d'apprendre qu'il a préféré ce type de vêtement pour la simplicité de l'habillement, mais aussi pour projeter une image différente de ce qu'il est réellement et éviter d'éventuelles attaques virtuelles.



Figure 29. Baron du crime. Personnage de Bicolline. Source : Sébastien Lafèche.

D'autres, quant à eux, n'hésitent pas à effectuer de grandes mises en scène pour exprimer leur statut social et politique. En effet, j'ai pu voir à quelques reprises des Rois de nations se déplacer avec leurs cortèges et étant parés de leurs plus beaux habits. C'est le cas entre autres de l'événement du couronnement du Roi d'Andore (une des nations de Bicolline) où le jeune prince est devenu le souverain de sa nation. Lors de cette activité organisée

par Bicolline, chaque nation était invitée à se présenter avec quelques membres émérites qui les composent. Pour l'occasion, les membres de la cour du futur Roi s'étaient parés de leurs plus beaux habits andoriens¹⁸ (figure 30), et ce malgré leur affiliation à différentes guildes dans le but de signifier leur allégeance à leur nouveau Roi.



Figure 30. Membres de la cour andorienne. Couronnement du Roi d'Andore 1013. Photographie du Duché de Bicolline.

Dans un jeu tel que Bicolline, les relations politiques prennent une place importante. Pour parvenir à se créer un réseau de contacts, le GNiste doit non seulement s'intégrer au GN auquel il participe, mais aussi aux différentes sphères du jeu géopolitique : pour y accéder,

¹⁸ Les Andoriens sont les individus qui résident en Andore, une nation de Bicolline.

il doit façonner une image et du JDR. C'est par l'intermédiaire de ses costumes qu'il parvient à se joindre à des rassemblements de joueurs œuvrant dans un même but. Grâce aux signes qu'il projette, il peut être reconnu par ses semblables et créer des phénomènes d'interactions qui influencent le discours et donc le récit d'un GN, et ce, grâce au vêtement.

En effet, bien que les joueurs de Bicolline prônent la méritocratie, j'observe que les costumes parviennent à jouer un rôle au sein de cette structure sociale complexe. Le vêtement, dans un contexte de JDR, permet de mieux saisir le personnage incarné par un GNiste. Ces mises en scène orchestrées par les joueurs tendent à guider l'interlocuteur à interpréter des signes qui prodiguent une certaine dimension au personnage joué. En GN, les joueurs accordent de l'importance aux rôles politiques et ce même s'ils ne sont pas parés de titres officiels. Il est donc possible pour un joueur de démontrer des aptitudes politiques et évoluer dans une sphère du jeu sans nécessairement en posséder de statut. Le rôle du vêtement, dans ce contexte, offre la possibilité au joueur de mettre en valeur ses compétences en projetant le reflet de celle-ci soit dans l'ensemble du costume, soit par l'entremise d'accessoires tels que les parures dont j'ai fait la mention précédemment. Prenant parfois la forme de médailles, ces parures permettent de reconnaître, d'un rapide coup d'œil, les compétences, mais aussi les accomplissements militaires, politiques, artistiques, etc., d'un joueur dans une sphère de jeu. Par ailleurs, ce sont parfois ces détails qui provoquent des interactions entre des GNistes puisqu'ils parviennent à se reconnaître entre eux. Le costume peut également détourner l'attention d'un statut social si tel est le désir d'un GNiste, comme le personnage observé précédemment à la figure 28.

2.3.5 FONCTION INTERACTIONNELLE

Comme le mentionne Goffman (1973 a) « les représentations diffèrent évidemment par le soin apporté à l'expression des plus petits détails » (p.56). C'est le cas, entre autres, des vêtements qui laissent place à une multitude d'interactions possibles puisqu'ils génèrent

des opportunités communicationnelles entre les membres d'un ensemble. Les interactions se produisent plus particulièrement lorsque les individus sont en présence continue pendant une période donnée (Goffman, 1973 a, p.23). Ce n'est pas sans rappeler que l'interaction n'est pas nécessairement que gage de communication verbale ou soutenue. Faute de temps ou de réseau social, l'interaction peut être non verbale : il suffit de penser aux révérences que les nobles s'échangent et qui varient selon le statut de chacun d'entre eux. Étant donné que « les images associées à la déférence sont dirigées vers la société en général, au-delà de l'interaction en cours, vers la place que l'individu a gagnée dans la hiérarchie de cette société » (Goffman, 1974, p.73), il va sans dire que lorsqu'un GNiste adopte un rôle, il s'attend implicitement à ce que les membres du groupe auquel il appartient lui rendent le sérieux de l'impression qu'il produit. Lors de ce genre d'interactions, il est possible que le ou les joueurs impliqués joignent quelques mots qui feront, ou non, sens.

Alors que les GNistes peuvent projeter une image, qu'elle soit représentative de leur rôle ou non, il est possible de percevoir les variations dans les façons dont les autres GNistes interagissent entre eux. On peut donner en exemple un Roi provenant d'une contrée lointaine, où les temps économiques sont arides, qui serait invité à fouler les terres d'un autre monarque qui respire l'opulence. Le premier souverain pourrait être moins bien vêtu en raison des temps plus difficiles. Tandis que les deux joueurs concernés sont bien conscients de leurs titres respectifs, ceux-ci adoptent des mises en scène et des rites d'interactions appropriées. Cependant, les joueurs n'ayant pas eu vent de cette rencontre entre ceux-ci pourraient simplement ne pas s'adresser convenablement au Roi invité et, d'un autre côté, tirer des révérences au monarque avec grand respect afin de s'attirer ses faveurs : mais comment pourraient-ils interagir autrement ?

À cette question, je réponds que les GNistes n'ont pas toujours connaissance des titres de noblesse et des rôles de chacun de leurs comparses et que les interactions qui s'y rattachent sont le fruit de l'image de soi projeté par un joueur. De ces interactions peuvent

émerger des actions qui influencent réciproquement les actions engendrées en raison de la présence physique qu'ils exercent (Goffman, 1973 a). La symbolique que représentent les costumes exprime la classe sociale d'un joueur et le contexte auquel il appartient (statut, rôle). De cette façon, le costume va bien au-delà de la fonction pratique, mais devient, à sa façon, un outil de communication qui stimule la discussion et les interactions entre les joueurs. Bien que l'interprétation d'un costume soit personnelle à chaque joueur, un GNiste pourrait se voir incité à ajuster sa façon de s'adresser à un autre si le vêtement révèle une classe sociale particulière. En effet, prendre position revient, selon Goffman (1973 a), à risquer de changer la perception de l'autre et à perdre son soutien le cas échéant ou, plus positivement, à le gagner.

À certaines occasions, j'ai pu m'entretenir avec d'illustres personnages de Bicolline sans qu'ils aient conscience de mon statut social dans le cadre du jeu. Lors de ces moments, ces joueurs me parlaient peu et préféraient diriger leurs interactions vers des joueurs du même rang ou du moins avec qui ils avaient davantage d'intérêts politiques. À mes débuts sur le duché, de grands enjeux géopolitiques faisaient rage et afin de bien en comprendre les subtilités, j'ai saisi l'opportunité d'assister à de grandes rencontres à titre de scribe. Comme mes costumes étaient à l'époque peu élaborés, j'ai rapidement pris une place de second plan, ce qui m'a permis d'observer la scène avec attention. Dès lors, j'ai pu constater la crédibilité augmentée d'un joueur par l'entremise de sa mise en scène vestimentaire. De toute évidence, à l'exception des joueurs qui m'avaient autorisé l'accès à cet échange entre les deux rois, le joueur incarnant un Haut Roi n'avait que faire de ma personne. Par conséquent, il n'a en aucun cas accordé de l'importance à ma présence, et ce même si j'étais assise à ses côtés. Passant incognito, j'ai profité du moment pour observer la façon dont le joueur se met en scène (figure 31, personnage à gauche). Ses costumes, bien étoffés, lui donnaient un air de grand monarque et sa gestuelle lente et exagérée suggère une expression théâtrale plaisante qui permet rapidement d'être immergé dans une conversation entre souverains.



Figure 31. Haut Roi de la Fédération arganaise et un allié. BP 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

Suite à cet événement, plusieurs années ont passé avant d’avoir à nouveau l’occasion d’interagir avec ce joueur et celui-ci ne semblait pas se souvenir d’avoir déjà croisé la route de mon personnage. À ce moment, j’étais vêtue de la robe « *Claire Fraser* » (figure 10) et le joueur a, dès ses premières interactions, souligné qu’il était évident, en désignant de la main l’ensemble de mon personnage, que j’étais une seigneuresse se confondant en excuses de ne pas l’avoir remarqué plus tôt. Ce n’est qu’à partir de cet instant que des interactions ont été possibles entre nos personnages respectifs.

Cette façon d'inclure ou d'exclure des personnages en se basant seulement sur l'habillement n'est pas rarissime. Durant une journée complète, j'ai pu observer ces changements dans les interactions entre des GNistes qui ont participé à la journée d'exploration offerte le vendredi de la GB à Bicolline. Lors de celle-ci, de nombreuses personnes ont foulé les terres du Duché de Bicolline : les costumes étaient alors très variés. Ces participants ne fréquentent pas cet univers sur une base régulière et ne sont pas biaisés par les titres de noblesse puisqu'ils ne savent pas nécessairement qu'ils existent (en somme, ils ne possèdent pas la culture nécessaire). Par conséquent, il est intéressant d'observer leurs réactions. Pour y parvenir, j'ai utilisé six costumes différents pendant cette journée d'observation en tentant de repérer des participants. Alors que la majorité d'entre eux n'ont porté aucune attention à mes costumes lorsque j'étais vêtue seulement d'un pantalon, d'une chemise et d'un accessoire (figures 1, 2 et 5), j'ai pu constater que ces mêmes participants adoptent des signes non verbaux, comme le hochement de tête ou la révérence, lorsque je porte des costumes tels que les robes plus élaborées (figures 8, 10, 11 et 12). Certains participants m'ayant vu une première fois osaient même m'aborder afin de complimenter ma toilette ou encore tenter du JDR avec mon personnage. Dès lors, ils adoptent une posture différente afin de correspondre à une forme d'étiquette réservée à la noblesse ou aux rapports entre le peuple et cette dernière. De plus, j'ai constaté que les participants tendent à rester à l'écart lorsqu'ils n'ont pas d'intérêts à interagir avec un autre tandis qu'ils semblent se rapprocher considérablement lorsqu'ils instaurent un JDR. Cependant, une certaine distance est palpable lorsqu'un participant interprète le statut d'un GNiste et adapte ses interactions selon le contexte.

Par ailleurs, j'ai pu constater un changement dans les interactions entre mon personnage et des joueurs rencontrés lors du Bal Pourpre et les activités suivantes. En effet, lors du bal, j'étais vêtue de ma robe « *mother Empire* » (figure 32) qui avait été confectionnée spécialement pour l'événement. Dès mon arrivée à l'événement, j'ai été assaillie par des joueurs qui ont tenté d'interagir avec moi soit dans le but de complimenter ma toilette, soit dans le but de comprendre quelle était la nature de mon personnage.



Figure 32. Chercheuse et son outil de recherche « mother Empire » au BP 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

À un certain moment, j'ai surpris un joueur murmurer à ses comparses qu'il était certain que j'étais la reine de Bicolline. Cette remarque est évocatrice en raison des symboles projetés par le costume porté puis interprété par ce qui semble être des participants peu conscients des codes culturels et de jeu du duché : Bicolline n'ayant pas une seule reine (ou un seul roi), mais plutôt plusieurs royaumes avec des modes de gouvernances différents. En effet, l'objectif étant de projeter une image dite royale, il va sans dire que ce

commentaire de la part du joueur permet de constater que le costume peut communiquer implicitement des messages. Ces « messages vestimentaires » font écho aux fonctions du langage de Jakobson (1960) en raison des systèmes symboliques qu'ils expriment. De plus, ces joueurs ont profité de l'occasion pour venir me saluer en effectuant des révérences auxquelles j'ai répondu de manière à générer du JDR.

À d'autres événements, je ne m'étais parée que d'un costume simple similaire à la figure 33 et ces mêmes joueurs ne m'ont pas accordé un seul regard. Dès lors, j'ai pu constater l'impact d'un costume qui exprime une mise en scène souhaitée par un GNiste afin de générer non seulement des interactions, mais aussi du JDR.



Figure 33. Habits de la chercheuse en action. GB, 1013. Photographie du Duché de Bicolline.

Découlant de ces interprétations, les rituels peuvent prendre un caractère dialogique dont le sens peut différer (Goffman, 1973 b). Après tout, il en va de même dans notre société, telle que nous la connaissons. Il n'y a qu'à penser à la façon dont un employé s'adresse à son employeur ou à un professeur qui s'adresse à ses étudiants, mais qu'en est-il lorsque les barrières sociales habituelles sont repoussées à la limite de l'extrême par un univers fictionnel? Il faut alors reconstruire de nouveaux codes ou adhérer à ceux mis en place (lorsqu'un nouveau joueur s'intègre) et les adopter afin de s'assurer de faire partie du groupe. Il suffit d'aborder ces codes comme « le matériel comportemental ultime [...] fait des regards, des gestes, des postures et des énoncés verbaux que chacun ne cesse

d'injecter intentionnellement ou non, dans la situation où il se trouve » (Goffman, 1974, p.7). De ce fait, les codes établis peuvent être au fondement de l'interaction communicationnelle qu'elle soit verbale ou non verbale.

2.4 CONCLUSION CHAPITRE

Dans ce chapitre, j'ai exposé les fonctions sociales, symboliques, identitaires, politiques et interactionnelles du vêtement dans les JDR de type GN. Ces fonctions du vêtement, dans le jeu, constituent le noyau d'une réflexion entourant le vêtement et la portée qu'il peut avoir sur les interactions. En confectionnant leurs costumes, les GNistes s'inscrivent dans une production, parfois volontaire, d'autres fois involontaire, de symboliques qui donnent sens à leur personnage incarné. Les façons dont ils projettent ces codes permettent non seulement de les positionner socialement, mais aussi de se démarquer au sein d'un groupe d'individus. De ces fonctions découlent des éléments rassembleurs qui permettent aux GNistes de se reconnaître entre eux et de générer du JDR. Toutefois, les fonctions du vêtement mentionnées dans ce chapitre sont loin d'être les seules. D'autres s'ajoutent et même si elles ne présentent pas des éléments aussi évocateurs, elles sont néanmoins d'une importance capitale lors de la confection d'un costume. Les fonctions présentées dans ce chapitre et le suivant peuvent, par endroit, se recouper et il peut être délicat de les dissocier entièrement. Néanmoins, en donnant une définition précise à chacune d'entre elles, il est plus facile de comprendre les raisons pour lesquelles elles sont intrinsèquement liées. La fonction politique du vêtement exprime un certain statut politique réel ou feint qui permet d'évoluer à travers le jeu et les échelons grâce aux signes qu'il projette. La fonction sociale permet au vêtement d'indiquer une position ou un rang qui constitue un système communicant par sa composition matérielle et sa confection. La fonction symbolique signale, par l'entremise du vêtement, les appartenances par ses couleurs, ses formes et ses rôles. La fonction identitaire participe à créer l'identité des joueurs et à créer l'extension de soi ou du personnage incarné grâce au vêtement. Le

prochain chapitre s'attardera sur les autres fonctions dans le but de compléter le portrait non seulement des fonctions du vêtement, mais aussi du processus de création d'un « vêtement interactionnel » en GN. Il est question notamment de la fonction immersive qui permet la personnification d'un personnage ou la projection de soi dans un environnement fictif, de la fonction imaginaire qui stimule l'imaginaire dans sa confection et dans sa représentation d'un joueur. D'autres fonctions s'ajoutent : la fonction pratique qui protège des intempéries, de la pudeur, des blessures, des maladies ou d'accidents puis la fonction créative qui correspond au vêtement qui suscite la créativité d'un joueur dans sa confection et dans son immersion.

Chapitre 3. AUTRES FONCTIONS DU VÊTEMENT DANS UN GRANDEUR NATURE

3.1 INTRODUCTION AU CHAPITRE

Le costume de GNiste permet de sonder les différentes fonctions d'un vêtement. Bien que les fonctions du vêtement dans le jeu ont été mises davantage de l'avant dans le chapitre précédent, il toutefois nécessaire d'aborder également les fonctions imaginaires, immersives et pratiques qui viennent compléter le portrait des multiples couches qu'un costume peut revêtir. Ces fonctions n'étant pas indispensables à la création de sens permettant d'engendrer des interactions, elles restent néanmoins importantes quant à leur influence sur le JDR, mais aussi aux GNistes qui en plus de se mettre en scène par l'entremise de leurs vêtements doivent avant tout répondre à des besoins de bases comme se protéger des aléas de mère Nature. De fait, les GNistes doivent également prendre en considération la fonction pratique tout en demeurant dans les fonctions imaginaires et immersives du vêtement de GN.

3.1.1 FONCTION IMAGINAIRE ET IMMERSIVE

À Bicolline, s'immerger est relativement facile (figure 34). La GB, tout comme les activités, mensuelles, se déroulent dans un microvillage composé de plus d'une centaine de

bâtiments¹⁹ dans lesquels certains GNistes peuvent circuler. Chacun de ceux-ci est à l'image des représentations médiévales fantastiques qu'il est possible d'observer dans des films de cette même thématique. En traversant les grandes portes de l'entrée du Duché de Bicolline, qui sont à l'image d'une palissade de château fort, le GNiste peut dès lors se mettre dans la peau de son personnage.



Figure 34. Vie quotidienne lors de la Grande Bataille. Photographie du Duché de Bicolline.

Toutefois, avant de pouvoir franchir les rambardes de Bicolline, le GNiste devra s'assurer de correspondre au décorum exigé par l'entremise de ses vêtements : le JDR ne venant

¹⁹ Il existe un peu plus de 200 bâtiments qui appartiennent à des joueurs. Les propriétaires de ces maisons « médiévales » y résident lors de la durée de la GB, mais aussi lors des activités régulières de Bicolline. Elles ne sont pas ouvertes au public puisque ce sont des propriétés privées, mais elles font partie intégrante du microvillage qu'est Bicolline.

qu'en second plan à l'arrivée, c'est essentiellement le paraître qui est des plus importants. Un individu se présentant aux portes du duché ne pourra accéder au site s'il n'est pas vêtu convenablement. Lors de la GB, des boutiques de GN, où il est possible de trouver des vêtements, sont présentes dans l'entrée marchande (située à l'entrée du duché). Ainsi, il est possible de se costumer rapidement si un nouveau participant venait à se présenter sans les bons vêtements. Somme toute, il est rare d'apercevoir ces néophytes du GN fouler le sol de Bicolline sans avoir préalablement consulté les règlements des événements offerts.

Bien que le duché de Bicolline demeure un endroit où l'imaginaire est maître, il subsiste tout de même un résiduel du monde normal. En effet, il n'est pas rare d'y apercevoir tantôt des comportements modernes soit dans le langage, soit dans les salutations, tantôt des éléments issus de mêmes, de films ou encore de jeux vidéo comme des affiches visant à recruter des guildes pour une campagne militaire en utilisant des personnages de Bicolline et en les faisant prendre la position d'une affiche de film ou d'un même populaire. C'est là qu'intervient le fantastique dans le « médiéval-fantastique » en permettant une marge de manœuvre de l'imaginaire plus grande et donc moins restrictive que ce que le Moyen Âge permet. L'imaginaire permettant à l'humain d'élaborer de nouvelles représentations en les associant à des données déjà existantes (Wunenburger, 2006), le GNiste peut dès lors aisément lier ses pratiques concrètes à son imaginaire. Cette production de l'imaginaire introduite dans les GN leur donne sens et permet une immersion totale dans ce système complexe.

Dans le cadre de ce mémoire, je m'intéresse davantage à l'immersion totale que Brown et Cairn (2004) (dans Arsenault et Picard, 2008, p.5) définissent comme le résultat « d'une forte impression d'être présent dans l'univers du jeu ». Cette définition propre au jeu vidéo ou de table semble faire écho au vécu d'un GNiste lors de sa participation à un GN. Bien que le GN ne soit pas à proprement parler un jeu vidéo ou un jeu sur table, il reste néanmoins un jeu. Présenté sous une autre forme, le GN permet une participation active

en temps réel et dans un environnement qui, je fais un parallèle, n'est pas sans rappeler les décors des jeux vidéo. En effet, tout comme le jeu vidéo, le décor prend une place importante dans l'immersion d'un joueur : en excluant les éléments de décors comme les bâtiments (pour ne nommer que cet élément), le joueur doit s'en remettre exclusivement à son imagination. Alors que certains jeux sont basés sur peu d'éléments visuels, le GNiste peut généralement compter sur un environnement qui lui offre une immersion rapide. Un autre élément qui permet à un joueur de s'immerger dans un jeu est l'avatar qu'il peut choisir d'incarner. Dans un GN, les participants se voient dans l'obligation d'être ces avatars. Pour y parvenir, ils confectionnent leurs costumes permettant ainsi une immersion plus complète.

L'immersion est comme le mentionne Bartholeyns « [...] à la fois matérielle et narrative quand la dimension narrative est un des éléments de la mise en scène » (2010, p. 4). En GN, le joueur est de facto coupé de la réalité et seul le jeu a de l'influence sur son moment présent : l'environnement dans lequel il évolue étant d'une telle différence de la réalité que le joueur se trouve propulsé dans le jeu. Cependant, pour permettre une telle immersion, il ne faut pas seulement considérer le contexte environnemental. En effet, bien que celui-ci participe activement à l'immersion, il reste que ce sont les GNistes qui activent la magie en incarnant leurs personnages, en bonifiant leurs installations (à Bicolline, les joueurs peuvent construire leurs propres campements), le jeu, la trame narrative du jeu et bien sûr leurs vêtements. C'est cette combinaison d'éléments qui permettent de maintenir un certain décorum.

Dans un GN tel que Bicolline, le Moyen Âge est ce que Bartholeyns et Bonvoisin appellent un « dispositif de création » (2007, p.53). En effet, l'époque moyenâgeuse permettrait aux adeptes du fantastique d'accroître leur imaginaire et ainsi développer du JDR, et les vêtements, inspirés par cette dernière. Comme le mentionne Mikel Dufrenne, philosophe français, « jouer c'est produire un imaginaire » (1971, p.85) : le GN, générateur de jeu, place donc les GNistes dans une production d'imaginaire qui leur permettent de créer du

fantastique. En participant, le GNiste permet une interprétation entre les systèmes (de jeux et sociaux) conduisant à la construction d'univers fictifs (Brougère, 2008). Dès la construction de leur personnage, le GNiste s'inscrit dans la trame narrative d'un GN : leur présence à elle seule changeant le cours de l'histoire en soit, le costume, par ses messages qu'il transmet, produit des opportunités interactionnelles entre les GNistes que ce soit pour signifier l'appréciation d'un costume à un joueur ou dans le simple but d'aborder quelqu'un. Bien souvent, les GNistes interagissent entre eux en détectant des éléments qui leur évoque quelque chose. Ces éléments, parfois issus de leurs costumes, permettent d'entamer des échanges entre des participants qui ne se connaissent pas nécessairement. Lors de mes nombreuses présences à des activités offertes par le Duché de Bicolline, il m'a été donné d'être abordée à de multiples reprises sous ce prétexte. Ces échanges m'ont permis d'en apprendre davantage sur les costumes et le JDR des GNistes qui m'ont approché, mais aussi sur le rituel de création de leurs vêtements. Pour l'un des participants avec qui j'ai eu l'opportunité d'échanger, le choix de son style vestimentaire réside d'abord et avant tout dans le confort, et ce malgré son statut de seigneur. Le participant souligne néanmoins, et à plusieurs reprises qu'il se doit tout de même de refléter un certain rang social. De fait, il prend soin d'apposer de nombreuses parures sur ses vêtements qui sont d'or et serties de fausses pierres. Dans l'ensemble, ses vêtements sont amples et faits de matériaux légers tels que le coton (figure 35, personnage de gauche).



Figure 35. Seigneur de Dalabheim et la Saigneuse de Reikswart en JDR. Photographie du Duché de Bicolline.

Chaque élément qui constitue le costume d'un joueur s'insère dans une projection de son identité imaginée. Aux prémices de la conception du personnage, le GNiste peut dès lors user de son imagination afin de se projeter dans le GN auquel il aspire s'intégrer. L'imaginaire sert donc à interpréter un rêve, voire un fantasme (Metz, 1975) qui permet aux GNistes d'évoluer, à l'aide de leurs vêtements, au sein d'une trame narrative vivante.

Il est vrai que les mises en scène prennent une place importante tant dans le monde ordinaire que dans les GN, mais pour bien s'intégrer à ces derniers, le joueur doit puiser dans son imaginaire afin de faire vivre non seulement son personnage, mais aussi le monde qui l'entoure. D'autant plus que le vêtement permet d'influencer, à certains égards, le jeu géopolitique. En reflétant un statut social, combiné à ses compétences, il est plus aisé d'atteindre ses objectifs de joueurs. En s'imposant comme vecteur de JDR, le vêtement se positionne comme un influenceur de jeu géopolitique. En exemple, j'ai eu l'opportunité d'être sollicitée afin de participer à un spectacle donné à Bicolline. Ce spectacle appelé le « *Yorick bloodsport* » prend place dans la fosse aux monstres et se veut être un spectacle à saveur humoristique dans lequel différents personnages offrent des combats sur une trame narrative qui varie d'une année à l'autre tout en ayant une certaine suite logique. Lors de cet événement, je devais incarner une vision de Jeanne d'Arc dans le but de vaincre un Arc-Ange. Tout au long de l'histoire, mon personnage était mis en valeur comme une héroïne féminine qui sauve les princes et qui combat les méchants. Pour l'événement, j'avais confectionné un costume qui comprenait une armure dorée et une jupe blanche dans le but de représenter l'image de Jeanne d'Arc qui avait été demandée (figure 36 et figure 37).



Figure 36. La Saigneuse en spectacle dans la fosse aux monstres. GB, 1013. Photographie du Duché de Bicolline.



Figure 37. La Saigneuse et un dragon dans le spectacle de la fosse aux monstres. GB, 1014. Photographie du Duché de Bicolline.

Suite à ce spectacle, de nombreux parents m'ont abordé en mentionnant être la nouvelle héroïne de leurs enfants. Grâce à cet événement, j'ai pu me rendre visible auprès de nombreux joueurs avec qui je n'aurais sans doute jamais interagi. À ce moment, j'étais en bonne posture sociale, mais la participation de mon personnage à ce spectacle m'a permis de franchir un pas de plus dans la reconnaissance de mon personnage dans l'univers de Bicolline facilité par la mise en scène de mon costume.

La fonction imaginaire et immersive, dans le jeu, réfère tant à la conception d'un environnement fictif qu'à la réalisation d'un costume et à la personnification de celui-ci. Par ailleurs, une autre fonction aurait pu être ajoutée : la fonction ludique. Toutefois, cette fonction faisant partie intégrante de chacune des autres fonctions, il était plutôt ardu de la dissocier.

3.1.2 FONCTION PRATIQUE ET PROTECTRICE

L'usage que l'humain a fait du vêtement varie d'une culture à l'autre et d'une époque à l'autre. Allant du pagne aux voluptueuses toilettes rococo du XVIII^e siècle, le vêtement s'est vu attribuer à la fois une fonction pratique et une fonction protectrice. Utilisé comme manifeste de la pudeur, le vêtement joue un rôle important dans la représentation de celle-ci (Barthes, 1983 ; Pastoureau, 1989) par la façon dont il est confectionné. Il faut cependant se rappeler que le mot protection peut prendre plusieurs sens. Dans le cas du vêtement, la fonction protectrice peut être dans le but de contrer les intempéries ou encore faire face au climat d'une région. Il suffit de penser à la fourrure pour contrer le froid, aux habits légers pour pallier les climats plus arides ou encore aux capes et manteaux pour se tenir au sec lors d'averses. Le vêtement remplit aussi une fonction protectrice contre la maladie ou encore pour éviter les blessures ou les accidents occasionnés par un

métier (Mane dans Pastoureau, 1989). Au fil du temps, le vêtement dont la fonction était de protéger a tranquillement évolué passant de couvrir à parer (Barthes, 1983).

Dans le cas des GN, les vêtements qui composent le costume d'un GNiste possèdent différentes fonctions protectrices qui aident le joueur à faire vivre pleinement le personnage qu'il incarne. Il est notamment question de la température à laquelle le GNiste tente de s'acclimater à l'aide de son costume tout en respectant la nature de son personnage et la symbolique d'appartenance du groupe (guilde) auquel il appartient. En temps estival, lorsque le soleil atteint son zénith, il n'est pas rare de retrouver des versions allégées des costumes. Le GNiste favorise alors des matières naturelles plus légères telles que le lin, le coton, le chanvre ou encore les tissages minces en laine. Les propriétés thermorégulatrices de certaines fibres naturelles, qu'elles soient animales ou végétales, font d'elles des matières de choix lorsqu'il s'agit de contrer les périodes plus chaudes. À l'inverse, le GNiste optera pour des tissages dont le grammage est plus élevé afin de se tenir au chaud en hiver. Les vêtements en laine constituent un choix récurrent chez les GNistes en raison de leurs propriétés à la fois thermorégulatrice et imperméable (dans une certaine limite) en plus de conférer facilement un aspect historique ou du moins propice au grandeur nature. Dans les images suivantes, il est possible de distinguer nettement la différence entre l'habillement plus léger utilisé en temps chaud (figure 38) et les nombreuses couches de vêtements ou encore de fourrure pour contrer le froid (figure 39).



Figure 38. GNistes en habits d'été. Photographie du Duché de Bicolline.



Figure 39. GNistes en habits d'hiver. Photographie du Duché de Bicolline.

Lors de mes observations sur le terrain, j'ai pu constater les variations des habits des GNistes dans une même journée en raison de la température. En effet, les participants portent généralement des vêtements plus légers sous les rayons caniculaires du soleil. À la tombée de la nuit, les participants tendent à se couvrir davantage. En effet, le climat de Bicolline étant changeant, il n'est pas rare d'observer des variations allant de 35 degrés Celsius en journée au point de congélation en soirée ou la nuit lors de la saison estivale. Considérant ces variables, il peut alors devenir difficile d'identifier un participant en se basant seulement sur ses costumes puisque ces derniers peuvent répondre davantage à des fonctions pratiques qu'à des systèmes de sens. De plus, il arrive souvent que les vêtements de soirées soient dissimulés sous plusieurs couches de capes, de manteaux ou de capelines, ce qui rend les joueurs moins identifiables d'un point de vue purement vestimentaire : en associant le vêtement à un GNiste, les cacher sous d'autres vêtements plus neutres, revient nécessairement à passer sous couvert la mise en scène d'un personnage dans l'unique but de se protéger de la température. Bien que se couvrir d'une cape pourrait engendrer la confusion de certains joueurs, il reste néanmoins certains éléments distinctifs aux personnages incarnés qui résident souvent dans les parures et qui permettent de les repérer rapidement et ainsi entamer du JDR avec ces joueurs.

Quoi qu'il en soit, les GNistes observés ont un point commun : ils tendent à confectionner des costumes évolutifs qui leur permettent de s'adapter aux conditions à la fois climatiques, de jeu et du groupe auquel ils appartiennent. En prenant en considération l'environnement, les GNistes parviennent à créer des costumes qui correspondent d'abord aux fonctions pratiques et protectrices. Lors de mon immersion sur les terres du Duché de Bicolline j'ai découvert différentes façons dont ces fonctions étaient abordées par les GNistes. Tandis que certains adoptaient des vêtements plus légers correspondant avant tout à la fonction pratique (être vêtu), d'autres, quant à eux, préféraient des toilettes élaborées. Dans les deux cas, il n'était pas rare de voir ces individus ajouter d'autres éléments afin de convenir au climat en ajoutant, par exemple, des fourrures (fonction protectrice). Il m'a aussi été donné d'apercevoir un groupe de GNiste portant de façon

permanente des pièces d'armures sans toutefois protéger les parties vitales de leur anatomie. Alors qu'il serait juste de percevoir la pièce d'armure comme faisant partie de la fonction protectrice, elle n'est cependant pas utilisée à cet effet – auquel cas une armure complète serait de mise – et fait plutôt office de statut. En effet, les costumes de ces GNistes semblent être construits autour d'une idée bien définie qui tente de projeter l'idée d'une sorte de garde rapprochée par l'entremise de la pièce d'armure.

Pour d'autres, le costume permet de se défendre contre d'autres personnages (incarnés par des GNistes) lors, par exemple, d'un combat de magie ou encore un duel à l'épée. La fonction protectrice prend alors un sens nouveau puisqu'elle protège non pas des intempéries ou d'un accident, mais plutôt des actions d'une mise en scène effectuée par les participants d'un grandeur nature. Il suffit de penser aux pièces d'une armure lors de combats à l'épée mousse ou encore à des symboles qui prennent place sur le vêtement pour se protéger de forces obscures (figure 27), par exemple. L'utilisation d'un vêtement est empreinte de plusieurs usages qui permettent la protection à deux niveaux (fictionnelle et réelle) de l'individu qui le porte : qu'il soit porté dans le but de se prémunir de potentielles attaques et blessures, du climat ou encore de voiler sa pudeur, le vêtement, par cette fonction de base, permet d'évoluer en société. En effet, il existe une dualité entre les fonctions qui se veulent parfois être pratiques parfois protectrices, mais qui peuvent aussi être perçues différemment par les GNistes. Leurs interprétations de ces fonctions ne reflètent pas nécessairement ces concepts, mais seraient plutôt d'un ordre esthétique puisque le GNiste s'attarde davantage à l'image de son personnage projeté par le prisme du vêtement qu'aux fonctions de protection liées, par exemple, à la pudeur, et ce même si elles font partie inconsciemment du processus de création.

3.2 CONCLUSION CHAPITRE

Le vêtement, élément communicationnel peu banal, se trouve au cœur de constructions sociales, culturelles, symboliques, économiques, politiques ou même imaginaires. Par l'entremise de celui-ci, il est possible de capter des codes liés à des rituels ou des mises en

scène permettant d'adopter une position interactionnelle adéquate. En considérant les nombreuses fonctions du vêtement, l'idée d'aborder celui-ci comme un « vêtement interactionnel » fait sens. En effet, le vêtement communique des « messages vestimentaires », mais pas seulement. Il est également un générateur d'interactions qui suscite non seulement des réactions entre des individus, mais il influence aussi le discours qui en découle. En s'attardant également aux fonctions imaginaires, immersives, pratiques et protectrices d'un vêtement, il est possible de mieux saisir les façons dont un costume de GN peut influencer non seulement le cours du récit, mais aussi sa confection afin de répondre à des critères inhérents au contexte. Les fonctions imaginaires et les fonctions immersives, dans le jeu, plongent le GNiste dans un état créatif lui permettant de confectionner ses vêtements qui correspondront à l'image souhaitée de son personnage. Les fonctions protectrices et les fonctions pratiques quant à elles sont essentielles dans le processus de fabrication d'un costume de GN puisque les conditions de vie y sont bien différentes de celles de la vie ordinaire. Les GN présentant les particularités suivantes : ils ont que très rarement l'eau courante dans des bâtiments, des blocs sanitaires et des moyens de gestion de température. Le vêtement devient ainsi un des éléments clés pour pallier certaines de ces contraintes quotidiennes d'un GNiste.

CONCLUSION

« Pourquoi l'homme s'habille-t-il ? ». Cette question que Kaiser (1997) s'est posée, Barthes (1957, p.433) se l'est également posée bien des années avant dans son ouvrage *Histoire et sociologie du Vêtement - Quelques observations méthodologiques*. Alors qu'une réponse semble de prime abord simple, il est néanmoins complexe d'y répondre sans prendre le temps de s'attarder aux différentes fonctions du vêtement. Il va sans dire que les fonctions d'un vêtement ne se limitent pas seulement aux lois explicites de la mode²⁰. Bien que je ne réponde pas à cette grande question, celle-ci m'a tout de même guidée dans mes réflexions portant sur la compréhension de l'étendue communicationnelle du vêtement dans un GN.

Grandement inspiré par les représentations cinématographiques axées sur le Moyen Âge et l'imaginaire engendré par les contes et légendes, le GNiste peut facilement créer l'identité de son personnage et l'appuyer à l'aide d'une histoire qu'il fabrique lui-même. D'autres, quant à eux, préfèrent puiser directement dans les livres afin de reproduire, plus ou moins justement, certains costumes qui ont traversé les époques. Dans le cadre de cette recherche, le costume est pour ainsi dire la vedette de la mise en scène des participants de grandeurs natures. Comprendre les moyens par lesquels le vêtement devient la genèse de signes permettant de se positionner socialement s'inscrit dans

²⁰ À Bicolline, il est tout de même possible d'observer ces effets de mode vestimentaire. Il n'est pas rare que les Gnistes s'inspirent d'un nouveau film ou d'une télésérie et de voir apparaître une vague de costumes inspirés par ceux-ci. De plus, tout comme la mode du monde ordinaire, les couturières de vêtement de GN insufflent de nouvelles tendances qui deviennent elles-mêmes en vogue.

l'objectif de ce mémoire : explorer les différentes fonctions communicationnelles par le prisme du vêtement dans un contexte de JDR en GN.

Présenté comme une recherche exploratoire, ce mémoire permet tout de même de dégager une typologie des fonctions du vêtement qui met en exergue les façons dont ces fonctions, dans le jeu, sont mobilisées afin de non seulement participer à la création d'un costume de GN, mais aussi d'un récit de JDR et qui occasionne des interactions. En brossant un portrait de ces fonctions, il est désormais possible de mieux saisir comment les fonctions du vêtement s'inscrivent dans la création et l'incarnation d'un personnage, par quel moyen les costumes de GN parviennent à relayer des messages symboliques et comment les GNistes arrivent à les interpréter selon les codes en usage.

L'observation de la culture GNiste – et des costumes – sur six années m'a permis de mieux saisir les subtilités symboliques du vêtement au sein du GN étudié : Bicolline. L'hybridation d'un mémoire traditionnel et d'un mémoire de recherche et de création m'a offert l'opportunité de confectionner mes outils de recherche appuyés par un cadre théorique qui a grandement affiné mon processus de création. Ce souci du détail occasionné par la maîtrise des différentes fonctions du vêtement dans le jeu permet aux GNistes soucieux du détail d'entraîner à percevoir les façons dont un costume permet de projeter une image, une symbolique adaptée à leur personnage. Ce processus créatif appuyé par la recherche m'a d'ailleurs permis de confectionner des costumes de GN pour d'autres personnages qui, avant même d'être porté par un participant, permet de l'identifier et de situer ses intentions. En renforçant la construction identitaire, par le prisme du vêtement, il est possible d'entrevoir une représentation symbolique à multiniveau que le GNiste interprète selon les codes sociaux et culturels en vigueur dans un GN.

À travers les observations menées sur le terrain et la confection de mes outils de recherche (mes vêtements de GN), j'ai été en mesure de confirmer que le vêtement influence les interactions et qu'il parvient à jouer un rôle dans la façon dont les GNistes échangent entre eux. Le vêtement de GN s'impose comme un ensemble communicationnel qui arrive à

déjouer les systèmes de jeux mis en place par les GN en permettant d'atteindre des sphères du jeu et donc des sphères sociales puisqu'il exprime des symboliques. Ses fonctions communicationnelles et interactionnelles étant désormais évidentes, j'ai positionné le vêtement comme un « vêtement interactionnel » puisqu'il communique des « messages vestimentaires », mais pas seulement. Il est également un générateur d'interactions qui suscite non seulement des réactions entre des individus, mais il influence aussi le discours qui en découle.

Toutefois, cette recherche présente quelques limites. Bien que la maîtrise de son terrain d'étude puisse paraître comme étant un avantage, il est parfois ardu pour un chercheur ou une chercheuse de ne pas être biaisé par sa propre perception antérieure du sujet. Par ailleurs, la confection des outils de recherche présente également des failles puisque ces derniers, malgré les signes qui y sont rattachés, sont parfois mal interprétés par les participants, car ils ne détiennent pas nécessairement les codes pour y parvenir. Puis, les écrits concernant le vêtement dans les GN et les ouvrages portant sur le GN étant encore modestes, j'ai dû m'appuyer davantage sur mes observations. De plus, le manque d'écrits entourant ce phénomène culturel que sont les GN, démontre la pertinence de tenter de mieux saisir les contours de ces microsociétés. Les structures mises en place non seulement par le jeu, mais aussi par les GNistes laissent entrevoir une construction sociale en plein essor qui offre des opportunités d'acquisition de compétences spécifiques au GN qui peuvent parfois même se transposer dans le monde ordinaire. En mettant sous la loupe les fonctions des vêtements des GNistes, j'ai été en mesure de saisir, du moins en partie, ces codes qui leur sont propres et qui construisent non seulement leur identité d'un joueur de JDR, mais aussi leurs interactions.

En somme, le « vêtement interactionnel » semble correspondre à une définition plus appropriée que le « vêtement communicationnel » puisqu'il comporte des propriétés différentes en ce qu'il forme un moteur fondamental du jeu et des interactions sociales, notamment. Afin de développer davantage cette façon d'aborder le vêtement dans des

relations sociales, il serait intéressant de pousser ce concept non pas dans les GN, mais plutôt dans les jeux vidéo qui offrent également des vêtements sous forme de « skins » ou d'avatar accessoirisables.

ANNEXE A

Journal de bord

Participant abordé : _____

Costume porté par la chercheuse : _____

Observation générales (participant, non verbal, son costume, choix des mots, la gestuelle)	
Impressions	
Réflexions (sur le verbal, le non verbal et les interactions)	
Contexte (réunion dans le cadre du jeu géopolitique, moment de la journée, contexte géopolitique, lieu)	
Contenu des interactions (sujet de discussion)	

GLOSSAIRE

Bal pourpre	Le bal pourpre est une soirée thématique médiévale fantastique de type bal masqué où se déroulent divers concours, des spectacles, des quêtes et du jeu de rôle.
Bicollinien	Personne qui participe aux jeux de rôle grandeur nature du Duché de Bicolline (Mauricie).
Campagne	Les campagnes sont des journées qui précèdent une ducasse dans laquelle ont lieu des combats avec des armes en mousse et qui opposent plus de deux équipes. Ces journées peuvent accueillir entre 400 et 600 joueurs.
Carte de population	Les cartes de population sont distribuées à tout le monde lors de la GB, mais sont réservées aux membres seulement lors des autres activités régulières. Elles sont la pierre angulaire du système économique du jeu virtuel de Bicolline.
Ducasse	Les ducasses sont des soirées médiévalistes où se déroulent à la fois des festivités et du jeu de rôle en lien avec le jeu géopolitique. Elles succèdent habituellement à une campagne et elles peuvent accueillir environ 300 personnes supplémentaires en haute saison.
Escarmouches	Les escarmouches sont de petits combats avec des armes en mousse (épées, lances, hallebarde, etc.) entre deux groupes de joueurs.
Fines lames	Compétition d'escrime dont les armes sont en mousse.
GNiste	Personne qui participe à des jeux de rôle grandeur nature. Il crée son personnage dans le but de s'intégrer à un univers et faire du JDR.
Guilde	Groupe formé par des joueurs.
Jeu de rôle	Il faut d'abord faire une distinction entre le jeu de rôle et un jeu de rôle. En effet, le JDR se caractérise par une interprétation théâtrale, très peu, voire non scénarisée (Chamberland & Provost, 2011) et qui peut prendre place dans un environnement décorum -tel que certains GN- ou simplement autour d'une table. Pour parvenir à intégrer le JDR qui nous est attribué ou qui est choisi, il faut, comme le mentionnent Chamberland et Provost, se « [...] mettre dans la peau de quelqu'un d'autre et [...] se comporter comme cette personne le ferait dans une situation hypothétique » (2011, p.73). Un JDR, quant à lui, est plutôt l'élément qui permet au JDR d'avoir lieu comme les planches de jeu : il est donc davantage question du jeu en soi plutôt que de l'interprétation théâtrale qui peut en découler.

Nation	Tel un royaume, une nation est ce qui identifie un rassemblement de plusieurs guildes et dans laquelle la culture de celle-ci est omniprésente. La nation est similaire à un pays dans le monde ordinaire.
Live Action Role Playing	Le live action role playing (LARP) est l'équivalent anglophone du grandeur nature (GN). Alors que le terme GN permet moins bien de situer sommairement ce qu'il est, le LAR quant à lui, en donne une meilleure idée.
Lore	Traditions, culture, historique d'un groupe d'individus et/ou du récit d'un jeu.
Scribe	Le rôle du scribe consiste à assister aux rencontres auxquelles participent les personnages influents (Rois, Chancelier, Seigneurs, etc.) et à prendre des notes. De plus, il peut être invité à participer à la rédaction de missives ou de documents importants.
Seigneurie	Regroupement de plusieurs terres. La seigneurie est l'équivalent d'une province dans le monde ordinaire.
Terre	Les terres font partie des seigneuries. Elles sont l'équivalent d'une ville dans le monde ordinaire.
Tournoi des Nations	Le Tournoi des Nations est une activité où les royaumes envoient leurs meilleurs participants s'affronter dans différentes disciplines qui ne sont pas sans rappeler les Jeux olympiques.
Troll ball	Le troll ball est un sport où deux équipes s'affrontent, dans un tournoi, et qui consiste à mettre une tête de troll dans un baril tout en évitant de se faire éliminer à coup d'épée en mousse.

BIBLIOGRAPHIE

- Abiker, S., et al., (2020). *Le Moyen Âge en jeu*. Presses Universitaires de Bordeaux Pessac.
- Adams, T. E., Holman Jones, S. L., & Ellis, C. (2015). *Autoethnography*. Oxford University Press.
- Adorno, T. W. (2001). Société. *Tumultes*, 17-18 (2-2002-1), 363-373. Cairn.info.
- Arborio, A.-M., & Fournier, P. (2021). *L'observation directe* (5e édition). Armand Colin.
- Arnaud, B., & Cahn, S. C. (2019). Outil 33. Le team building. BâO La Boîte à Outils, 98-99.
- Arsenault, D., & Picard, M. (2008). Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : Les trois formes d'immersion vidéoludique. *Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, 1-16.
- Balut, P.-Y. (2014). *Théorie du vêtement*. L'Harmattan.
- Barbier, P., Bargel, L., Beaumont, A., Darmon, M., & Dumont, L. (2021). Vêtement. In *Encyclopédie critique du genre* (p. 806-817). La Découverte ; Cairn.info.
- Barthes, R. (1957). Histoire et sociologie du Vêtement. *Quelques observations méthodologiques*, 430-441. Persée
- Barthes, R. (1983). *Système de la mode*. Éditions du Seuil
- Bartholeyns, G. (2010). Manières de faire des mondes grandeur nature. In *Le Moyen Âge en jeu*. Presses Universitaires de Bordeaux.
- Bartholeyns, G., & Bonvoisin, D. (2007). Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature. *colloque international Fantasmagories du Moyen Âge. Entre médiéval et moyenâgeux, Aix-en-Provence*, 7-9.
- Bartholeyns, G., & Bonvoisin, D. (2011). *La création ludique est-elle soluble dans le patrimoine ? Culture et communauté du jeu de rôles grandeur nature*. Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Bartholeyns, G. (2018). Le tiers terme : Le vêtement et la rationalité politique du corps au Moyen Âge. *Revue des langues romanes*, 122(1), 125-165.

- Béranger, S. (2007). Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table/Espaces imaginaires virtuels des jeux de rôle en ligne : Lieux de clivage ou aires intermédiaires d'expérience? *Le Carnet PSY*, 8, 25-26.
- Besson, A. (2009). *Extension du domaine du ludique : Fiction et imaginaire médiéval*. Presses Universitaires de Bordeaux.
- Birdwhistell, R. L. (1968). L'analyse kinésique. *Langages*, 10, 101-106.
- Bonenfant, M. (2010 b). Le jeu comme producteur culturel : Distinction entre la notion et la fonction de jeu. *Ethnologies*, 32(1), 51-69.
- Bonenfant, M. (2010 a). *Sens, fonction et appropriation du jeu : L'exemple de World of Warcraft*.
- Boucher, F. (2023). *Histoire du costume en Occident : Des origines à nos jours*. Flammarion Paris
- Boutaud, J.-J. (2007). Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, 23.
- Bowman, S. L. (2018). 22 *Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games*.
- Brougère, G. (2008). Jeux vidéo et mise en scène du jeu. *Médiamorphoses*, 22, 85-90.
- Bulman, J. C. (2008). *L'Habit en Révolution : Mode et Vêtements dans la France d'Ancien Régime [Revolution in Style : Dress and Fashion in Pre-Revolutionary France]*. Boston College. College of Arts and Sciences.
- Caillois, R. (2012). *Les jeux et les hommes le masque et le vertige* (Ed. rev. et augm). Gallimard.
- Chamberland, G., & Provost, G. (2011). Jeu, simulation et jeu de rôle. Puq.
- Danesi, M. (2021). *Understanding nonverbal communication : A semiotic guide*. Bloomsbury Publishing.
- Delaporte, Y. (1980). *Le Signe vestimentaire. L'Homme*, 20(3), 109-142. JSTOR.
- Delaporte, Y. (1981). *Pour une anthropologie du vêtement*. Muséum national d'histoire naturelle.
- Di Filippo, L. (2012). *La dichotomie chercheur-joueur dans la recherche en jeu vidéo : Pertinence et limites*. Presses universitaires de Nancy.
- Di Filippo, L. (2014). Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois. *Questions de communication*, 25, 281-308.

- Dubé, G. (2016). *L'autoethnographie, une méthode de recherche inclusive*. Présences: revue transdisciplinaire d'étude des pratiques psychosociales, 9.
- Dufrenne, M. (1971). Le jeu et l'imaginaire. *Esprit* (1940-), 405 (7/8), 79-96.
- Eco, Umberto (1988). *Le signe*. Paris, Librairie générale française.
- Ferré, V. (2020). Le médiévalisme a quarante ans, ou «L'ouverture qu'il faudra bien pratiquer un jour 1...». *Médiévales*, 193-210.
- Flügel, J. C. (1982). *Le rêveur nu : De la parure vestimentaire*. Aubier-Montaigne.
- Ford, R. T. (2021). *Dress codes : How the laws of fashion made history*. Simon and Schuster.
- Francequin, G. (2008) . *Paraître comme indice de statut et de pouvoir. Le vêtement de travail, une deuxième peau*. (p. 119 -125).
- Fron, J., Fullerton, T., Morie, J. F., & Pearce, C. (2007). *Playing dress-up : Costumes, roleplay and imagination*. *Philosophy of computer games*, 24-27.
- Goffman, E. (1951). Symbols of class status. *The British journal of sociology*, 2(4), 294-304.
- Goffman, E. (1973 a). *La mise en scène de la vie quotidienne (Vol. 1)*. Minuit Paris.
- Goffman, E. (1973 b). *La mise en scène de la vie quotidienne (Vol. 2)*. Minuit Paris.
- Goffman, E. (1974). *Les rites d'interaction* : (Par) goffman. Editions de Minuit.
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). *Player types : A meta-synthesis*.
- Hansen, H. H., Sunesen, E., Bryder, M., & Norregaard, K. (1956). *Histoire du costume*. Flammarion Paris
- Hassenteufel, P. (1991). Pratiques représentatives et construction identitaire : Une approche des coordinations. *Revue française de science politique*, 5-27.
- Henriot. (2023). *Sous couleur de jouer* (11 online resource). ENS Éditions
- Huizinga, J., & Seresia, C. (1988). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.
- Jakobson, R., 1896-1982. (1960). *Linguistics and poetics*.

Jounin, N. (2009). Méthodologie. *Observer des gens: un problème scientifique et déontologique*. Poche/Sciences humaines et sociales, 241-268.

Le-Duc, V., E. E., Bernage, G., & Le Carpentier, M. (1993). *Encyclopédie médiévale : Tome I : architecture : 1335 dessins : Refonte du dictionnaire raisonné de l'architecture*. [s.n.].

Kaiser, S. B. (1997). *The social psychology of clothing : Symbolic appearances in context* (2nd ed. rev). Fairchild New York

Kalekin-Fishman, D., & Hiscock, M. (1988). Jeux, rituels et théâtre : Éléments de la grammaire d'action sociale de Goffman. *Cahiers de sociologie économique et culturelle*, 10(1), 81-94.

Kapp, S. (2013). *L'immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature* (Doctoral dissertation, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS); Université Libre de Bruxelles).

Kapp, S. (2015a). *Jouer au fil de l'histoire : L'immersion dans le jeu de rôles grandeur nature*. Éditions Hermann.

Kapp, S. (2015b). Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature ». *Sciences du jeu*, 4.

Le Coguiec, Éric., Gosselin, P. 1953-, & Congrès de l'Acfas (72nd : 2004 : Université du Québec à Montréal). (2006). *La recherche création pour une compréhension de la recherche en pratique artistique* (1-1 online resource (xii, 141 pages :) illustrations). Presses de l'Université du Québec

Lethuillier, J.-P., & Godineau, D. (2022). Apparences, politique et Révolution. *Annales historiques de la Révolution française*, 409(3), 3-10.

Mathé, A. (2019). *La sémiotique face à la mode L'expérience du vêtement*.

Matonti, F. (2019). Le vêtement en politique. Représentation, ressemblance et faux pas. *Travail, genre et sociétés*, 41, 87-104.

Métra, M. (2013). À l'école du jeu. *L'école des parents*, 605 (6), 32-33. Cairn.info.

Metz, C. (1975). Le signifiant imaginaire. *Communications*, 23 (1), 3-55.

Michel, C. (2021). Habiller les hommes en femmes et vice-versa. Le genre des vêtements (1). *Brèves Mésopotamiennes*

- Monneyron, F. (2014). *La frivolité essentielle du vêtement et de la mode*. PUF Paris
- Mucchielli, A. (Dir.) (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales* (Troisième édition mise à jour et augmentée.). Armand Colin
- Pastoureau, M. (Dir.) (1989). *Le Vêtement : Histoire, archéologie et symbolique vestimentaires au Moyen Âge*. Le Léopard d'or.
- Pastoureau, M. (1995). La couleur verte au XVI^e siècle : Traditions et mutations. *Actes des congrès de la Société française Shakespeare*, 13, 27-38.
- Pastoureau, M. (2004). *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*. Éditions du Seuil.
- Pastoureau, M. (2005). *Vers une histoire des couleurs: possibilités et limites* 35.
- Pastoureau, M. (2007). Une couleur en mutation : Le vert à la fin du Moyen Âge. *Comptes rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres*, 151 (2), 705-731.
- Pastoureau, M., & Simonnet, D. (2014). *Le petit livre des couleurs*. Edition du Panama.
- Piechnik, I. (2015). Larps : Jeux de rôles grandeur nature et leur vogue dans les pays nordiques. *Autour du théâtre*, 203-221.
- Poissant, L. (2006). Le vêtement communicant : Pour une écologie médiatique. *Inter: art actuel*, 94, 46-48.
- Quemin, alain, & lévy, clara. (2011). *Pour une sociologie de la mode et du vêtement*.
- Quicherat, j. [1873], (2022). *Histoire du costume en France depuis les temps les plus reculés (c) jusqu'à la fin du XVIII^e... siècle* (classic reprint). forgotten books.
- Racinet A. (1989). *Histoire du costume*. Booking International.
- Roche, D. (2015). *La culture des apparences—une histoire du vêtement (XVII^e-XVIII^e siècle)*. Presses universitaires de Strasbourg.
- Roques, S. (2015). 3. Les effets du costume. *Dans la peau d'un acteur* (p. 95-114). Armand Colin ; Cairn.info
- Schouler, B. (1986). Le déguisement de l'intention dans la rhétorique grecque. *Ktèma*, 11(1), 257-272.
- Simard, L.-A. (2010). *Marie-Antoinette dans le désordre : Raconter une [ie un] personnage historique par le costume*. Université du Québec à Montréal.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986). *The social identity theory of intergroup behavior*. In S. Worchel & W. G. Austin (Eds.), *Psychology of intergroup relations* (pp. 7-24). Nelson-Hall.

Trémel, L. (2002). Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : Pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique. *Éducation et sociétés*, 2, 45-56.

Vanek, A., & Peterson, A. (2016). Live action role-playing (LARP) : Insight into an underutilized educational tool. *Learning, education and games*, 2, 219-240.

Winkin, Y. (2001). *Anthropologie de la communication : De la théorie au terrain* (Nouvelle édition.). De Boeck Université

Wunenburger, J.-J. (2006). *Rôle et place de l'image dans la construction de l'imaginaire*.

WEBOGRAPHIE

Bicolline (2022), Document de jeu, <https://bicolline.org/guide-participant/geopolitique/>

Bicolline (2024), À propos, <https://bicolline.org/a-propos/>

Bicolline (2024), Grande Bataille, <https://bicolline.org/evenement/grande-bataille/>

L'Antre de Gorghor Baey (2024), Grand Armorial,
https://ghoria.org/pages/guille.php?armo=3&pa=liens&id_gilde=1000&fbclid=IwZXh0bgNhZWQCMTEAA R147VNs16RUx_b2FisdIEUrRumn2hjb0YpxqELFSV0FV4AXylg4EYCYc2o_aem_RcqkR3PB3EsCwKsyRgRRJg

SCA (2024), About, <https://www.sca.org/about/>

PRODUITS CULTURELS

Fallout (Black Isle Studios, 1997)

Donjon et Dragon (TSR, 1970)

Le hobbit (1937)

Le Seigneur des anneaux (Tolkien, 1954)

The last of us (Naughty Dog, 2013)

The Witcher (CD Projekt; Atari Inc., 2007)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)